
QUEM GANHOU O REVOLUTION? RESULTADO DA MAIOR PROMOÇÃO DO ANO!
FUTURO
A AUTORIDADE OFICIAL EM GAMECUBE, DS, GBA, REVOLUTION...
PÁGINA 13
SELO Nintendo OFICIAL
Nintendo World
Seu GameCube vai pegar fogo!
PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONES
COM A ALMA CORROMPIDA PELAS SOMBRAS, O PRÍNCIPE LUTA PELA SOBREVIVÊNCIA
POKÉMON XD
TODOS OS PASSOS PARA CHEGAR AO FINAL DA AVENTURA
DUAS TELAS!
25 MOTIVOS PARA VOCÊ TER UM DS
REVOLUTION
OS MAIORES PRODUTORES FALAM SOBRE O CONTROLLER
COM O MELHOR DA NINTENDO POWER
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR
REVIEWS QUENTÍSSIMOS
FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE
Estratégia épica no GameCube
SSX ON TOUR
Apavore nas montanhas geladas com Super Mario
TRAUMA CENTER
Cirurgias sangrentas e doenças no DS
Nº 89
R$ 6,50
00089
9 771516 189008

Saia na frente do papai Noel, encontre seus presentes com conforto e segurança:

acesse



TAURUS GAMES.com

Não espere até o Natal, aproveite nossas promoções e facilidades de pagamento e boas compras!

Lançamentos especias que você encontra em nosso site:


Fifa Soccer 06


Fire Emblem Path of Radiance


Battalion Wars


Pokémon XD Gale of Darkness


X-Men Legends II Rise of Apocalypse

Dance Dance Revolution Mario Mix


Megaman Zero 4


Ultimate Spider-Man


Kingdom Hearts Chain of Memories


Megaman 5 Battle Network Team Protoman


Donkey Kong King of Swing

Crash Bandicoot Superpack com 2 jogos


Mega Man Battle Network 5 Double Team


Advance Wars Dual Strike


Mario Kart DS


Marvel Nemesis Rise of the Imperfects


Spyro Shadow Legacy


Castlevania Dawn of Sorrow

Televendas
(11) 6235 1423 / (11) 6235 7079

Aceitamos os cartões:













Depósito Bancário

Fotos ilustrativas. 1 Descontos válidos para compras à vista através de boleto bancário, depósito em conta corrente ou Visa Electron. Promoção por tempo limitado. 2 - Válido de Segunda a Sexta-feira desde que o pedido seja feito até às 11:00Hs da manhã e a entrega seja em São Paulo - Capital. 3- Juros de 5.4 a.m. via on-line e via televendas de acordo com a administradora do cartão de crédito.



NOVIDADE TAURUS GAMES:
Parcele suas compras em até 12x no CARTÃO ou CHEQUE para todo o Brasil[3]
GAME BOY
GAME BOY ADVANCE SP
Aproveite nossas promoções de fim de ano:
DS
IMPERDÍVEL
TODA A LOJA EM 6x sem juros
válido por todo o mês de dezembro
desconto de 5% para compras acima de R$ 100,00[1]
Aproveite, é o último mês da promoção
GAME BOY
Nintendo
desconto de 10% para compras acima de R$ 200,00[1]
Aproveite, é o último mês da promoção
desconto de 15% para compras acima de R$ 900,00[1]
Aproveite, é o último mês da promoção
TAURUS GAMES DELIVERY
FAÇA SEU PEDIDO E RECEBA NO MESMO DIA[2]
NaçãoDesign.com.br




EDIÇÃO 89 • DEZEMBRO DE 2005

ÍNDICE



A saga fica melhor a cada game da série.

Não apenas 24, mas sim 25 razões para comprá-lo!



Nosso critério de avaliação

OURO Nintendo World — 10


PRATA Nintendo World — 8,0 - 9,5


BRONZE Nintendo World — 7,0 - 7,5

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

• GRÁFICOS: visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.

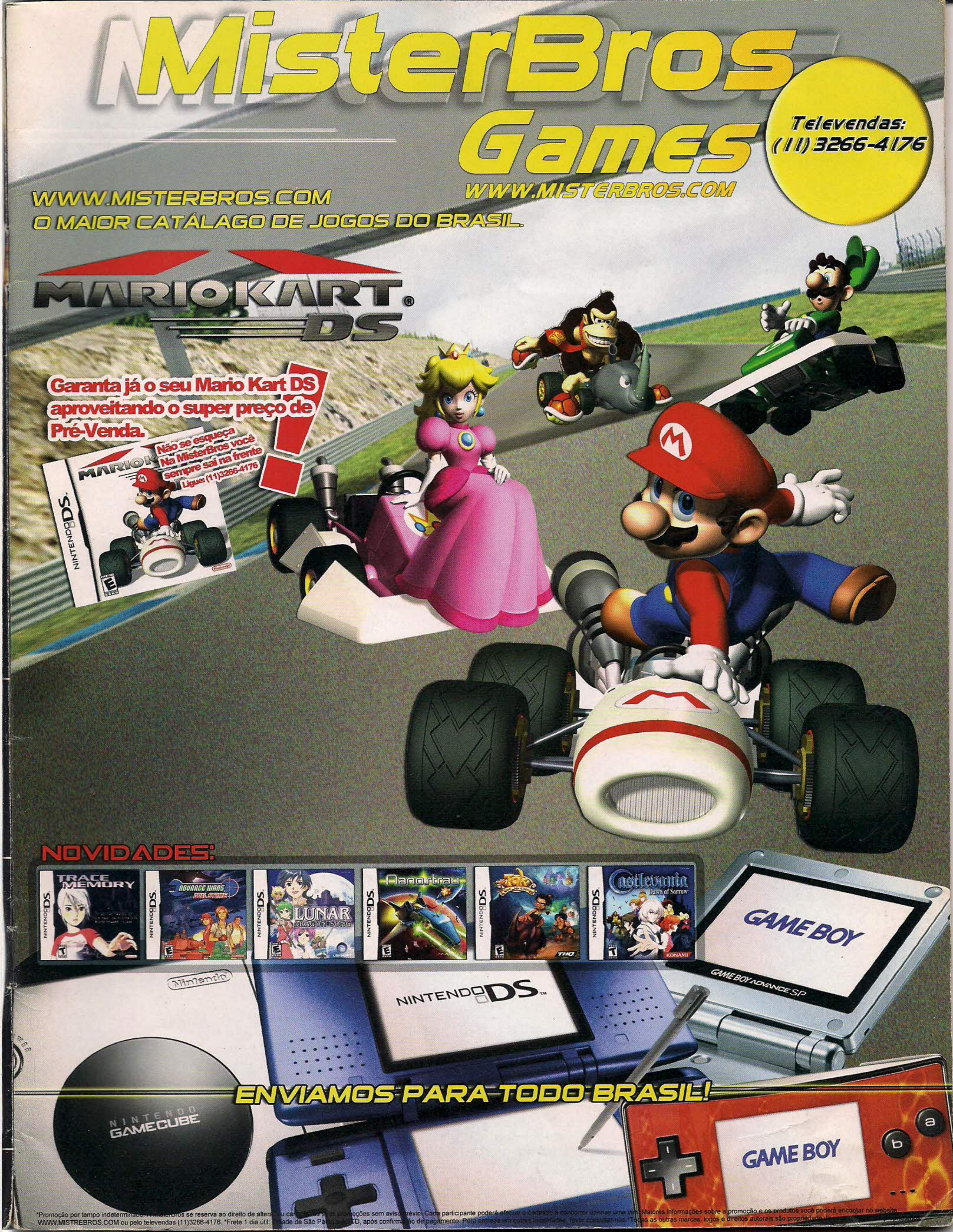
• JOGABILIDADE: resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.

• SOM: trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.

• DIVERSÃO: análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.

• REPLAY: vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



MisterBros Games
Televendas: (11) 3266-4176
WWW.MISTERBROS.COM
WWW.MISTERBROS.COM
O MAIOR CATÁLAGO DE JOGOS DO BRASIL
MARIOKART DS
Garanta já o seu Mario Kart DS aproveitando o super preço de Pré-Venda.
Não se esqueça Na MisterBros você sempre sai na frente Ligue: (11)3266-4176
NOVIDADES:
TRACE MEMORY
ADVANCE WARS DUAL STRIKE
LUNAR DRAGON SONG
Castlevania Dawn of Sorrow
GAME BOY
GAME BOY ADVANCE SP
NINTENDO DS
NINTENDO GAMECUBE
ENVIAMOS PARA TODO BRASIL!
GAME BOY

Correio N

É só jogão!



Este mês foi só correria aqui na redação. Foi difícil decidir o que jogar primeiro: *Fire Emblem: Path of Radiance*, *Trauma Center* e *Mega Man Zero 4* dividiram a atenção de todos. A nova aventura do Príncipe da Pérsia também deu o que falar. Ele está mais forte do que antes e ainda mais desesperado. Conseguirá nosso herói escapar de seu destino? Bom, a aventura começa neste fim de ano, mas teremos que esperar mais um pouquinho para saber. E, já que alguns apressadinhos já estão pensando nos presentes natalinos, resolvemos dar uma ajudazinha para quem está com dúvida no que pedir. Preparamos um guia com os "25 motivos para você ter um Nintendo DS". Tem muita coisa legal pintando para o portátil de duas telas e muito mais para chegar. Como nas últimas edições nós falamos bastante sobre o Revolution, passamos a bola para dez grandes produtores japoneses. Os gênios da Square Enix, Namco, Sega e outras gigantes soltaram o verbo e mostraram quais são as expectativas para o console Nintendo da nova geração. Quer saber o que eles acharam? Dá uma olhadinha lá na página 46!

Bons jogos!

Ronaldo C Testa

Ronaldo Carlini Testa
Editor

A próxima edição da Nintendo World estará nas bancas no dia 08 de dezembro.



O Gênio e os Três Desejos

Tenho três perguntas para vocês:
1- Se eu comprar um Nintendo DS nos Estados Unidos, os cartões de jogo brasileiros vão funcionar nele?
2- Quanto custa o Nintendo DS nos EUA?
3- Em *Nintendogs*, podemos falar em português com os cachorrinhos ou em inglês?

Rodolfo Faiani Bitencourt
por e-mail

Vamos lá, Sr. Bitencourt! Os cartões de jogo americanos e os vendidos no Brasil são exatamente os mesmos, portanto, perfeitamente compatíveis. Um Nintendo DS custa US$ 129.99 (versão normal) e US$ 149.99 (pacote que acompanha Nintendogs). Você pode falar em qualquer língua com *Nintendogs*, pois o sistema reconhecerá o som com a ação desejada. Um grande abraço!

Retrô para o vovô

Tenho um Super Nintendo e sempre gostei de jogos do gênero RPG. Acho que assim como eu, outros leitores gostariam de ver na Seção Retrô jogos de RPG que fizeram sucesso no SNES, como *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, *Final Fantasy*, *EarthBound*, *Chrono Trigger*, *Dragon Quest*, *Secret of Mana* e outros mais.

Fábio Pedroza
por e-mail



Alô, Pedreira! Digo, Pedroza. O seu desejo é uma ordem! Como esse é um pedido freqüente que recebemos por cartas e e-mails, não podemos deixar de atendê-lo. Deixaremos o Orlando sem comida até que fique pronto o texto. Portanto, fique de olho em nossas páginas, Pedrito. Droga, errei de novo: Pedroza!

Segredos Industriais

Salve, salve, NW! Acompanho a revista desde o distante ano de 1998. Bom, tive meu Nintendo 64, Game Boy e GameCube. Hoje, sou mais um feliz proprietário de um Nintendo DS. Uma dúvida que persiste depois de 88 edições é: como são definidos os jogos que serão analisados pelos gamers jornalistas da Futuro? E como eles chegam até vocês?

Marcelo Duarte
Brasília/DF

Salve? O prédio está pegando fogo? Socorro, fomos sabotados! Pois é, Marcelo, já são sete anos acompanhando nosso trabalho... E agora você quer descobrir nossos segredos? Nossa vida é um livro (ou uma revista) aberto para os leitores, então lá vai: as produtoras e distribuidoras de games nos enviam jogos para fazer as análises. Estes games são chamados de "review copy", ou seja, uma versão para review. Alguns deles devem ser devolvidos para as empresas, outros ficam em nossos arquivos como referência. Existem ainda casos em que

ATENÇÃO!

A Nintendo World se reserva o direito de editar as cartas ou e-mails recebidos para melhor adequá-los à nossa diagramação. Qualquer tipo de correspondência será respondida apenas na seção "Correio N", não havendo outra forma de resposta a contatos. Não disponibilizamos qualquer tipo de serviço de dicas (via telefone, e-mail ou carta), pois reservamos um espaço interno para esse fim.

Envie e-mail para:
redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista Nintendo World
Rua Heitor Penteado, 813
Sumarezinho – São Paulo/SP
CEP 05437-000
Fax: (011) 3346-6078

recebemos versões preliminares durante o desenvolvimento dos games para fazer uma pré-análise (ou preview), trazendo aos leitores um gostinho de como ficará o produto final. Os jogos chegam todos por remessa expressa, pois são enviados dos EUA, Europa e Japão. É isso!

Poesia para a minha tia

Na Tokyo Game Show
A Nintendo só brincou
Com a cara da concorrência
Pois aquilo era uma ofensa
Aquele controle genial
Bem que eu queria um igual
Mas o que eu podia esperar
Do lugar onde Mario chama de Lar
A alavanca analógica
O rumble pak também
A Nintendo inventou
Para o nosso bem
E da concorrência também
Obrigado, Nintendo, por existir
Mas agora vou ter de ir
Eu espero que ela vença
Rock na veia e Nintendo na cabeça

Gustavo J.
Cotia/SP

Olá, prezado leitor, que em sua carta traz palavras de louvor
Agradecemos fortemente sua contribuição reluzente
Esperamos que um dia seja famoso como uma cotia
Agora fugimos com rapidez
Pois, com essas rimas, só há timidez



Máquina do tempo

Eu sou um apaixonado pelo velho Nintendo, aquele quadradão que vinha com *Super Mario Bros.* A minha dúvida é a seguinte: ele ainda é fabricado? Onde posso comprá-lo novo aqui em São Paulo?

Dario Rojas
por e-mail

Infelizmente, o Nintendinho não é mais fabricado faz muitos anos. Você pode tentar comprar um usado, de colecionadores, ou você pode construir uma máquina do tempo, viajar para a década de oitenta e comprar um novo. Só não garantimos que o console irá se manter intacto com a radiação da viagem no tempo... Fica aí uma dica: www.mercadolive.com.br - boa sorte!

SERVIÇO AO LEITOR

Gostaria de fazer as pazes com um amigo por meio de um desenho que fiz para ele em 2003. Vamos fazer as pazes, meu chapa?

Marcos Antônio Follador
Bento Gonçalves/RS

Nada como uma boa amizade, não é mesmo? Seu desenho está na seção Picto Arte! Boa sorte!

IDÉIA BIZARRA

Aí vão mais alguns jogos que vocês estarão detonando em breve!

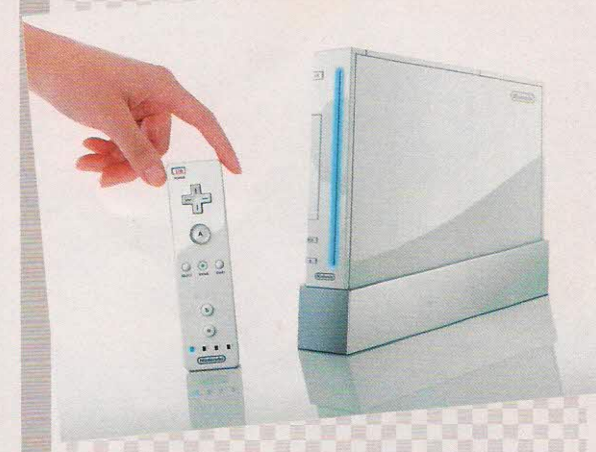
Megaman Zero Zero Sete: o herói acaba caindo em Brasília depois de MMZ4 e agora como espião, tem de solucionar os "causos" de corrupção do Brasil... Difícil essa, não?

- Super Meleca DS: seu objetivo é ficar tirando meleca do nariz, puxando toda a coisa pra fora! Fique de olho no tempo e cuidado com os espirros... eles sujam toda a tela.
- Chapolin Colorado: A Aventura Recomeça: Nosso herói tem que se livrar do famoso Tripa Seca e para isso usa sua marreta biônica para acertar o vilão! Dê pancadas adoidado com a stylus!
- Stylus Super Model 2006: desenhe e enfeite a roupa das modelos de um desfile. Camisas, saias, blusas e tudo o que alguém puder vestir. Com a participação especial de Mario - já imaginou ele desfilando?

Hugo Knox, Cientista Maluco
por e-mail

Aiaiai, você nos surpreende todo mês com idéias mais do que piradas. Não deixe seus pais e amigos saberem disso ou você acabará internado em seu quarto para estudar - e SEM videogames! O melhor da seleção com certeza é o Super Meleca DS - a redação mal pode esperar para esfregar a stylus na telinha para a livrar das porcarias quando o personagem espirrar. Eca!

>CARTA DO MÊS



"Controllando" com o Revolution

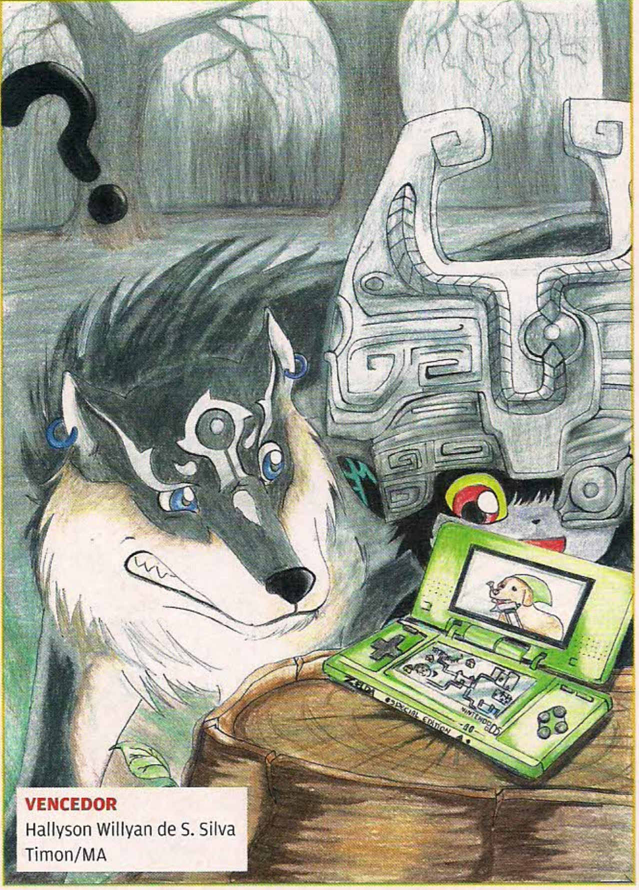
Eram 07:00 h da manhã. Eu sabia que o ônibus ia atrasar e eu queria ler alguma coisa. Corri para a banca de jornal e quando cheguei fui olhando as revistas. Um quadrinho no canto esquerdo inferior da Nintendo World me chamou a atenção. Comentava a revelação do controller do Revolution. "Cara, que bom!" foi o que eu pensei no momento. Paguei os R$ 6,50, (abri mão do lanche no colégio), e fui voltando para o ponto do ônibus. O trocador teve que me dar um peteleco na testa para eu passar pela roleta porque quando vi já estava dentro do busão há uns dez minutos. A matéria me hipnotizara. O estilo do controller, todo branco (com algo de iPod), me captou. Fui lendo a reportagem e meu fascínio foi aumentando. Já no colégio, estava conversando com os amigos e a conversa já tinha passado por todos os assuntos: garotas ("você viu a Amandinha ontem?"), Brasileirão ("O Flu leva o caneco, com certeza!") e tarefas escolares ("alguém fez o dever de Álgebra?") e agora entrava no setor de videogames. Putz, foi difícil convencer os caras da supremacia do Revolution. Algumas horas depois, voltava para casa (o ônibus atrasou de novo na volta) pensando no tal controller. Posso te dizer que fiquei feliz imaginando a seguinte cena: festa de aniversário de alta classe. Caviar e tudo mais. Muito chato. Menos no quarto do filho de 18 anos que está jogando Revolution. O garçom, carregando várias taças de champanhe, passa em frente da porta fechada do quarto e ouve uns barulhos. O garçom entra para ver se o moleque precisa de alguma coisa e PÁ! A bandeja voa longe com o soco do rapaz que dava uma espécie de giro em frente à televisão. Mais tarde, o filho explicaria ao pai: "Era Zelda, pai! Eu tava fazendo o sword spin!" Bem, só a Nintendo para promover um momento como esse.

Carlos Freitas
por e-mail

Amigão, você poderia se tornar um ótimo publicitário. Muito bacana o seu roteiro, nota dez! Não há razão para tentar convencer seus colegas sobre a supremacia do Revolution. Como disse Satoru Iwata durante a Tokyo Game Show, o intuito da empresa não é competir diretamente contra os "concorrentes", pois o Revolution será o único console que realmente mudará a forma de jogar. Fique tranqüilo, pois a Nintendo nunca desaponta os jogadores! Agora dê um peteleco na orelha do motorista... Dois atrasos no mesmo dia, imperdoável! Até mais! NW

Picto Arte

Mande seu desenho para: **Revista Nintendo World Picto Arte - R. Heitor Penteado, 813 - CEP 005437-000 - São Paulo/SP**. Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, idade, endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!



VENCEDOR
Hallyson Willyan de S. Silva
Timon/MA



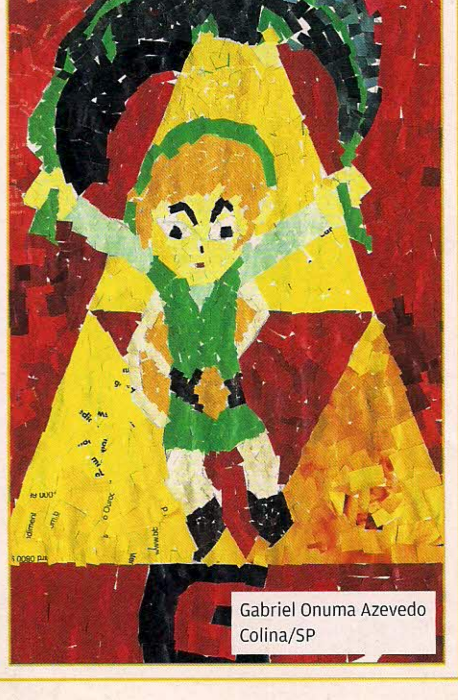
Marcos Antônio Follador
Bento Gonçalves/RS



Francine Santiago
Bauru/SP



Rodrigo Aparecido H. R. da Silva
São Paulo/SP



Gabriel Onuma Azevedo
Colina/SP



André Forastieri
FUNDADOR
André Martins
PRESIDENTE
Noelly Russo
DIRETORA DE NOVAS TENDÊNCIAS

FUTURO

REDAÇÃO
Marcelo Barbão
Diretor de Redação
Jocelyn Auricchio
Pablo Miyazawa
Editores Executivos
Ronaldo Carlini Testa
Editor
Fabio Santana, Rodrigo Guerra e Ricardo Farah
Redação

Mario AV
Diretor de Arte
Ana Franco
Chefe de Arte
Kelven Frank, Homero Letonai e Robson Teixeira
Designers

Gustavo Petró, Henrique Sampaio, JP Nogueira, Orlando Ortiz, Renato Pelizzari, Ronny Marinoto (textos), Henrique Minatogawa (revisão e texto)
Colaboradores

NEGÓCIOS
André Faure
Gerente de Marketing

COMERCIAL
Ana Paula Gonçalves
Gerente Comercial
Vanessa Serra
Gerente de Assinaturas
Solange Xavier e Viviane Garcia de Souza
Atendimento ao leitor
Cinthya Müller
Assistente Comercial

PUBLICIDADE
Luciana Eschiapati
Gerente de Negócios
Gabriela Llovet, Isac Guedes e Rafael Ferreira
Executivos de Contas

WEB
Odair Braz Junior
Coordenador de Conteúdo
Aleksandro Neri Botelho
Webmaster
Fernando Nogueira
Webdesigner

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
André Jaccon
Supervisor Técnico
Eduardo Fleury
Suporte Técnico

PRÉ-IMPRESSÃO
Luiz Marcelo Noronha
Produtor Gráfico
William Domingos
Secretário Gráfico

Nintendo World 89, dezembro de 2005, é uma publicação da Futuro Comunicação
ISSN 1516-1892

REDAÇÃO, PUBLICIDADE, ADMINISTRAÇÃO E CORRESPONDÊNCIA:
Rua Heitor Penteado, 813, Sumarezinho, São Paulo/SP CEP: 05437-000
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.futurocomunicacao.com.br

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
Para falar sobre assinatura (renovação, atraso, pagamento, mudança de endereço e reclamações):
E-mail: assinaturas@futurocomunicacao.com.br
Site: www.futurocomunicacao.com.br
Telefones: (011) 3346-6191
de segunda à sexta das 9h às 18h
Fax: (011) 3346-6078
Cartas: Heitor Penteado, 813, Sumarezinho - CEP 05437-000 SP - SP

PARA ANUNCIAR:
publicidade@futurocomunicacao.com.br
site: www.futurocomunicacao.com.br
fone: (011) 3346-6088 (ramais 170 e 171)
fax: (011) 3346-6078

Impressão Plural
Distribuição DINAP



A Futuro Comunicação não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados nesta revista.

Os jogos analisados nesta edição foram gentilmente cedidos pela

ANER



Notícias

QUEM? O QUÊ? ONDE? COMO? QUANDO? POR QUÊ?

RUMBLE PAK DS

Novo acessório para o portátil de duas telas

***Metroid Prime Pinball* está chegando no DS e.** Com ele, um novo acessório entrará na lista de compras de qualquer sortudo que possui o portátil. Trazendo simplesmente o nome "Rumble Pak DS", o acessório exercerá a mesma função que o clássico Rumble Pak no Nintendo 64 (também presente no controle do GameCube). Ou seja, os jogos que possuírem tal função permitirão que o controller (no caso, o próprio DS) vibre conforme ações específicas nos jogos.

O acessório tem o mesmo formato de um cartucho de GBA, sendo acoplado, obviamente, na entrada para os games do GBA. Ou seja, apenas os jogos do DS farão uso do acessório. A princípio, apenas *Metroid Prime Pinball* utilizará a função Rumble, porém a expectativa é de que boa parte (ou quase a totalidade) dos jogos passe a contar com o acessório.





REDE WI-FI GANHA NOVA PARCERIA

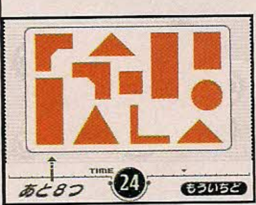
Nintendo fecha acordo com uma rede de acesso online público



A Nintendo anunciou mais uma novidade para a rede online do DS. O destaque será a mais nova estrutura da rede feita em parceria com a Wayport, uma empresa que oferece acesso Wi-Fi em locais públicos nos EUA. Assim que a rede for lançada, o novo serviço oferecerá rede online gratuita em pelo menos 6.000 McDonald's de Nova York. O mais interessante é que segundo Reggie Fils-Aime, vice-presidente de marketing da Nintendo, bastará o jogador entrar na rede de fast-food e ligar seu DS para que o aparelho já esteja conectado na rede online. Esta é prova de que a Nintendo aguardou muito para entrar na rede online com seus consoles, porém, está fazendo com muita sabedoria. Vamos torcer para que no Brasil pinte algum tipo de parceria deste calibre.

OUVIU ESSA?

Nintendo DS terá reconhecimento de escrita



Boas novas para os donos de um Nintendo DS. A Zi Corporation, softhouse canadense divulgou recentemente que licenciará sua tecnologia (conhecida como Decuma) para o novo portátil da Nintendo. Para quem não conhece, este é um sistema de reconhecimento de escrita que já vem sendo utilizado por Palms e celulares mais modernos. Para os jogadores do portátil, esta tecnologia é um ganho muito importante pelo fato dela permitir uma infinidade de possibilidades e aplicativos como dicionário, agenda eletrônica ou bloco de anotações. Nos games, o recurso poderá ser ainda mais explorado, principalmente em títulos de RPG ou adventures que utilizam muitos textos para a solução dos desafios e quebra-cabeças. Vamos aguardar ansiosamente pelos primeiros jogos a utilizarem o novo recurso.

ACONTECEU NA NINTENDO WORLD

Há cinco anos a história era outra...



Puxa, como o tempo passa rápido! E o mais engraçado é que há exatos cinco anos, a Nintendo vivia um momento muito semelhante ao atual. A expectativa maior girava em torno das próximas plataformas que seriam lançadas no ano seguinte – o Nintendo GameCube e o Game Boy Advance. A plataforma da época, o Nintendo 64, passava por uma fase mágica e misteriosa - como o GameCube vem passando atualmente – com poucos, porém, surpreendentes games sendo lançados. A edição que fechava o milênio teve como destaques principais as estratégias de *007: The World is Not Enough*, além da segunda parte de *Zelda: Majora's Mask*, o maior game da época que até hoje é reconhecido como um dos melhores games da Nintendo. Lançamentos surpreendentes como *Banjo-Tooie* (acompanhado da estratégia para os dois primeiros mapas do game) e *Hey you, Pikachu!* (o primeiro jogo a utilizar o acessório Voice Recognition System) foram analisados com exclusividade nesta edição. Assim como as imperdíveis dicas de *Pokémon Gold & Silver*, além de outros clássicos de GBC, N64 e até SNES. Época boa, mas que felizmente vem sendo superada pela que vivenciamos agora...

MAIS UM JOGO ADIADO!

Baten Kaitos 2 para sei lá quando...

A Namco divulgou em uma recente nota que Baten Kaitos 2 (seqüência direta do título anterior) teve sua data de lançamento adiada para "algum dia de 2006" no Japão. Previsto para dezembro deste ano na Terra do Sol Nascente, o título para GameCube infelizmente ainda não possui uma data definida para sua versão americana. Ou seja, resta aguardarmos ansiosamente pelo game e nos contentarmos com as telas já divulgadas.



MAIS UMA SURPRESA PARA O DS

Novo Harvest Moon a caminho...

A série Harvest Moon, por incrível que pareça, comemora no ano que vem uma década de existência. E a Marvelous Interactive, a produtora da série no Japão, celebrará a data com um evento onde divulgará um novo *Harvest Moon*. Desta vez para o Nintendo DS. Infelizmente nenhuma outra informação foi divulgada até a data de fechamento desta edição. Porém, como todos sabemos, a série *Harvest Moon* vem cativando cada vez mais jogadores com os últimos lançamentos (como a versão *Another Wonderful Life* do GameCube). Por isso, fica a certeza de que o título para DS, no mínimo, será original por usar a touch screen do aparelho.



Dez anos cuidando de vaquinhas...
Agora quero ver você ordenhar usando a stylus!



SQUARE ENIX A TODO VAPOR

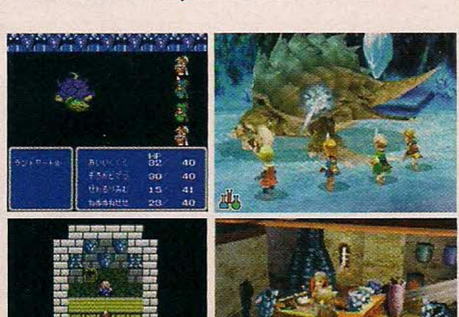
Final Fantasy III D?

Finalmente *Final Fantasy III* será lançado nos EUA. Porém, a plataforma que receberá o port é o Nintendo DS, aumentando ainda mais as possibilidades de termos um remake tão competente quanto original.

Segundo Hiromichi Tanaka, o produtor da Square Enix que está cuidando do remake, o título trará mudanças significativas tanto em seu visual como em sua estrutura de jogo. A princípio, a novidade mais gritante fica mesmo por conta dos gráficos que estão sendo totalmente remodelados em 3D. O mais surpreendente é que a equipe de produção vem realizando a conversão minuciosamente seguindo a clássica versão de Famicom. Ou seja, cada baú, cada dungeon, cada caminho está sendo feito da mesma maneira que a versão original.

Na versão do 8 bits, os quatro personagens principais não possuíam personalidade e nem mesmo uma história específica. Porém, na versão de DS os heróis trarão características próprias que afetarão o rumo do enredo principal.

Não se sabe ainda como será utilizada a stylus, porém, segundo Tanaka, a idéia é fazer com que o jogo todo possa ser controlado pela touch screen. FFIII não tem data definida de lançamento, mesmo assim, é certeza garantida de que a versão americana será lançada desta vez. Ufa! (NW)



CURTAS

Cancelamento de StarCraft: Ghost

Segundo uma seção de perguntas no site oficial do jogo *StarCraft: Ghost*, tudo indica que a versão para GameCube do game (previsto para o final deste ano) foi cancelada pela Blizzard. Vamos aguardar uma nota oficial da produtora e torcer para que a notícia não se concretize.



A expectativa de Miyamoto para a próxima geração

Durante uma semana de negócios da Nintendo, Shigeru Miyamoto comentou em uma entrevista a sua expectativa para o futuro da próxima geração de jogos. "Eu sempre sonhei com um momento em que os jogos fugiriam da mesmice e buscassem novas formas de se expressarem, do que simplesmente serem vistos em uma TV tradicional", afirma o pai de Mario. Segundo o mestre, ainda surgirão muitas novidades para a nova plataforma da Nintendo. É aguardar e confiar!



N-VERSARIANTES DEZEMBRO

Personalidades, games e empresas que chegaram no mês natalino

01 Há doze anos, o modelo compacto do **Famicom** chegava ao Japão.

02 O **Nintendo DS** completa um aninho de vida no Japão.

06 **Satoru Iwata**, presidente da Nintendo, comemora seu aniversário de 46 anos.

09 **Ninja Gaiden** comemora 17 anos da chegada de seu primeiro game ao Famicom.

12 **Yuzo Koshiro**, o mago do som, autor de trilhas como as de *Super Adventure Island* e *Actraiser*, faz 38 anos.

13 Outro aniversário musical: **Hirokazu "Hip" Tanaka** compositor de *Kid Icarus, Metroid, Super Mario Land* e *Earthbound*, comemora 48 anos de vida.

15 **Kenzo Tsujimoto**, fundador da Capcom, completa 65 anos ainda na ativa: ele segue como presidente da empresa.

17 O azulzinho **Mega Man** festeja os 18 anos de seu primeiro game: *Rockman*, para Famicom.

18 Um dia depois, é a vez da série **Final Fantasy** comemorar seu aniversário: 18 anos também.

19 Mais um dia, mais um game. Agora é **Bomberman**, que faz a festa nos 20 anos de seu primeiro game.

24 O mais velho da turma de dezembro, **Masaya Nakamura**, chega aos 80 anos. Ele é o fundador e presidente da Namco e conselheiro sênior da Bandai Namco Holdings desde a fusão entre as duas empresas.

25 No dia de Natal, **Yoji Shinkawa**, o ilustrador de *Metal Gear Solid*, comemora seus 34 anos.

Dezembro
Neste mês, a **Intelligent Systems** (*Fire Emblem, Paper Mario*) comemora 19 anos de sua fundação e **Final Fight** chega aos 16 anos desde seu primeiro arcade, no Japão.

Admirável Mundo Nintendo

Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil. Por Fabio Santana (fabio.santana@gameworld.com.br)

Top 10: JOGOS MAIS DIFÍCEIS DO GAMECUBE

O atual console da Nintendo ainda mostra vigor com quatro anos de vida. Muitos games difíceis devem vir por aí, mas elegemos os dez mais complicados que saíram até hoje. Confira.



RESIDENT EVIL 0
A dupla Rebecca Chambers e Billy Cohen enfrentam hordas de zumbis e chefes gigantes. Requer muito planejamento para alternar entre os dois personagens.



METROID PRIME 2: ECHOES
Maior, mais bonito e ainda mais exigente, *Prime 2* e seus mundos da luz e da escuridão oferecem alguns momentos de extrema pauleira.



TALES OF SYMPHONIA
O jogo pode não parecer o mais cabeludo, mas tente enfrentar Abyssion na dificuldade Mania – prepare-se para uma batalha de dezenas de minutos.



VIEWTIFUL JOE 2
A Capcom deu uma amenizada na insanidade do original, mas ainda tem uns puzzles que causam desespero – sem contar a tarefa de habilitar os extras.



RESIDENT EVIL 4
Sem dúvida alguma, este é o episódio mais difícil da série. Mesmo com generosa quantidade de munição, os inimigos vêm em bandos e causam pânico total.



IKARUGA
Seguramente, um dos melhores jogos de tiro de todos os tempos. E também um teste para os seus reflexos em cinco fases criadas por torturadores profissionais.



ALIEN HOMINID
Jogão que revive os dias semnoção de *Contra* e *Metal Slug* com simplicidade e desafio em proporções exageradas, mas extremamente satisfatórias.



CRAZY TAXI
A maluquice não está só no nome. Levar os passageiros de um lugar a outro e conseguir mais tempo para atingir milhões de pontos dá calos nos dedos.

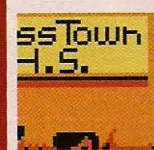


VIEWTIFUL JOE
Os inocentes gráficos em cel-shading servem apenas para enganar: *VJ* é uma das maiores pedreiras já criadas pelo homem. Nervos de aço é pré-requisito.



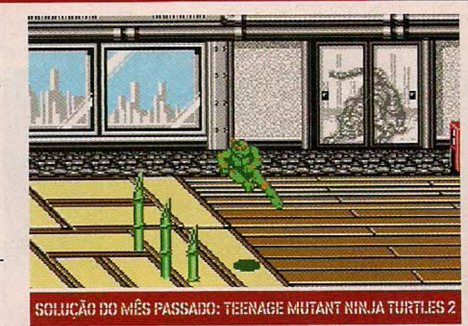
F-ZERO GX
Terminar todas as copas já é um feito digno de aplausos, mas fechar o Story Mode é algo inumano. Os criadores deveriam arder em óleo por tamanho sadismo.

Qual é o game?



A última charada era pauleira: só os bons de memória reconheceram o biombo de *Teenage Mutant Ninja Turtles 2: The Arcade Game* (NES). Os primeiros a acertar foram: Fernando Tadeu Fabri, Wenderson Teixeira e Geilson Rodrigues.

E este clássico da foto? Você sabe qual é? Envie seu palpite para **redacao@nintendoworld.com.br.** Escreva "Foto misteriosa" no assunto.



SOLUÇÃO DO MÊS PASSADO: TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2

RESULTADO DA PROMOÇÃO

SÉTIMO ANIVERSÁRIO, SETE PRÊMIOS DEVASTADORES

Na edição 86, a Nintendo World comemorou sete anos de sucesso com uma promoção matadora. Perguntamos "Qual a maior loucura que você faria por um Revolution?", em até doze palavras. Recebemos muitas respostas criativas, mas apenas sete puderam ser premiadas. Será que seu nome está entre os vencedores?

Confira os ganhadores e os prêmios:



Pedro José de Andrade Paiva - Belém / PA
Frase: "Pularia Bungie-Jump pelado com a Elke Maravilha e tatuaria Revolution na bunda."



Rodrigo Gabriel Caetano - Piracicaba / SP
Frase: "Eu pegaria 'Miyamoto', iria até o 'Super MarioCado' e cometeria um "Pikachuicídio".

Luis Gustavo Seabra Cardoso - Belém / PA
Frase: "Arrebento minha 'Odisseya', cansei de ser 'Atari', pois 'Dóinavision'."

André Lucas Feliciano Ferreira - Brasília / DF
Frase: " Comeria um prato de strogonoff preparado com Goombas e Poison Mushrooms."



Klayton S. Leopoldino - Itaguaí / RJ
Frase: "Roeria a unha do pé esquerdo do Cafú após um jogo."

Diego F. Malinowski - Ribeirão Preto / SP
Frase: "Me vestiria de Kirby e sairia gritando: Viva a Revolução!"

Marco Antônio Amaral - Nova Serrana / MG
Frase: " Recrutaria no meu jardim um exército de Pikmin para dominar o mundo."

Foi difícil escolher entre os milhares de "Seqüestros ao Miyamoto", as "Escaladas ao Everest", e alguns doidos que queriam "Andar pelados pela cidade gritando Revolution", além entre outras bizarrices que não podemos mencionar. Após muito sufoco, está aí o resultado, com o nome dos vencedores. Parabéns pela criatividade, e boa sorte nas próximas promoções!



www.gameworld.com.br

Parabéns a todos pela criatividade, esforço e, acima de tudo, pelo amor à Nintendo. De acordo com o regulamento, os prêmios serão entregues em até 90 dias e o Revolution será entregue em até 90 dias após o seu lançamento no ocidente.

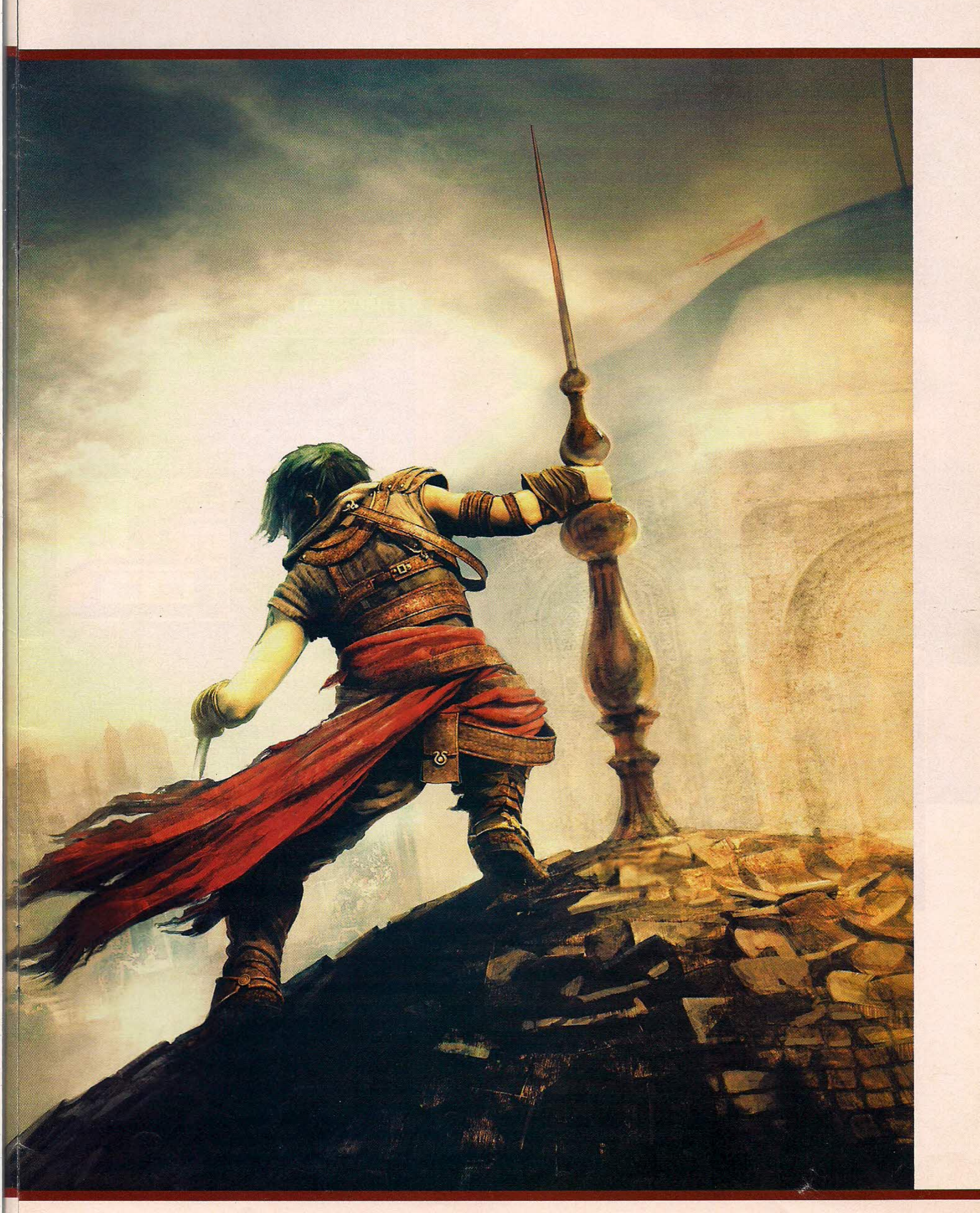
A Futuro entrará em contato com os ganhadores, que receberão os prêmios em casa.

O retorno à Babilônia

Desagradáveis surpresas esperam pelo príncipe em sua terra natal

O Príncipe da Pérsia acabou de voltar da Island of Time (Ilha do Tempo), onde derrotou Dahaka - uma manifestação física do próprio destino. Suas ações, contudo, mudaram a História e, ao chegar à Babilônia, nosso herói encontrou uma cidade muito diferente daquela que conhecia. Um exército poderoso e enigmático saqueou tudo, destituiu o rei de seu trono e espalhou destruição pelo território. O príncipe, ao lado de sua antiga inimiga, Kaileena, inicia uma nova jornada - encontrar o rei e restabelecer a paz em seu lar.

- Ronaldo Carlini Testa



As viagens do príncipe

Parece que a sina do nosso príncipe andarilho é não ter paz. Antes de estrear em suas jornadas em *Prince of Persia*, ele já tinha grandes problemas para resolver. Em 1992, no NES, ele teve que percorrer uma extensa masmorra, repleta de guardas e armadilhas para impedir que sua amada se casasse forçadamente com o vilão Grão Vizir Jaffar. Fácil? Nem tanto. Todos os obstáculos tinham de ser superados em até uma hora, tempo estabelecido para que a cerimônia acontecesse.



A mesma aventura ganhou novos mares, ou melhor, plataformas. No mesmo ano, o príncipe pôde ver uma masmorra melhor - ela era bem mais colorida no Super Nintendo - e logo depois se viu perdido no labirinto monocromático do Game Boy. Em 1999, ele teve que salvar novamente sua amada, mas desta vez, em cores, no Game Boy Color.

Parece que essa história emocionou os jogadores e também o pessoal da Titus Software, responsável por *Prince of Persia 2*, lançado em 1996, para Super Nintendo. Eles usaram o mesmo enredo e deixaram a vida do herói ainda mais complicada. O simplório aldeão saiu das masmorras, mas teve que procurar em um palácio real, no navio pirata e até em uma caverna repleta de desafios - nós já vimos isso também não é?



Novos mundos

Os tempos mudaram, e o príncipe também. Em sua estréia no GameCube, o herói foi completamente remodelado e os perigos alocados em um universo 3-D, ainda mais desafiador. Em *Sands of Time*, lançado em 2003, nosso "novo" herói passou por muito mais apuros. Ele deveria ter morrido esmagado por uma pedra gigante depois de ter pego a Adaga do Tempo, mas sobreviveu. Criou-se então uma linha temporal que permitia ao príncipe alterar o rumo dos fatos. Cada vez que ele usava seus poderes temporais, uma nova linha era criada. Isso bagunçou totalmente a realidade como a conhecemos, e para endireitar essa ordem cronológica, surgiram os Guardiões do Tempo. Para ajudar em sua jornada, o jovem ganhou movimentos acrobáticos que enchem os olhos, dada a beleza de seus golpes: andar nas paredes, dar grande saltos e lutar com grandes monstros tornou-se algo muito comum. É tanta coisa, que resgatar a princesa parece até ficar no segundo plano.

Um ano depois, em *Warrior Within* (GameCube), o amaldiçoado príncipe teve uma grande idéia que poderia salvar sua vida: voltar no tempo até a Ilha do Tempo, e impedir que a Imperatriz do Tempo crie as Areias do Tempo. Era isso ou enfrentar Dahaka, uma criatura grotesca, encarnação da ruína, enviada para acabar com o distúrbio do tempo criado pelo príncipe. Isso modificou totalmente o príncipe que conhecíamos: ele se transformou em um guerreiro frio, sombrio, impiedoso e, acima de tudo desesperado - convenhamos, andar por aí com uma criatura que pode matá-lo só de olhá-lo não é agradável.

Quer saber o que aconteceu com o príncipe depois de tudo isso? Dê só uma olhada no que ele está metido agora em *Prince of Persia: The Two Thrones*.

Novas armas não faltarão para o príncipe, que precisará ser mais do que habilidoso para se livrar da nova enrascada.

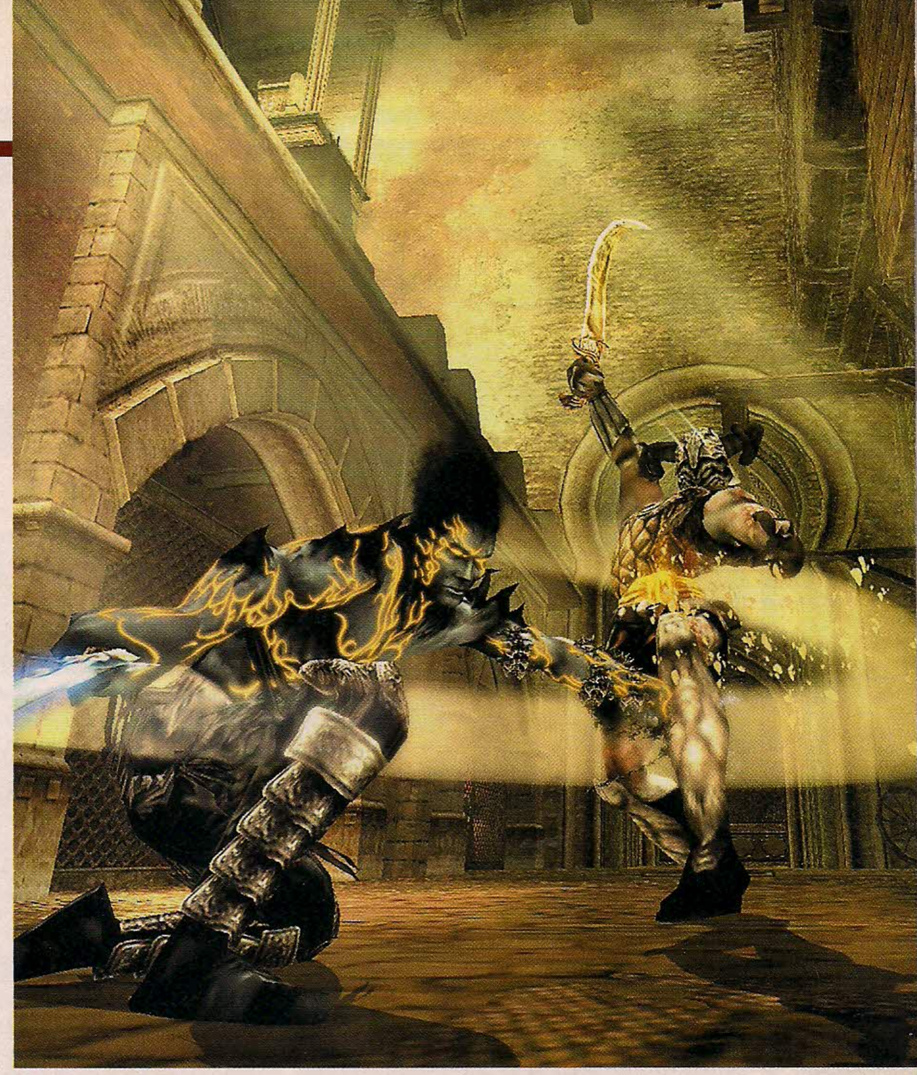
A lei da sobrevivência

O exército que invadiu a Babilônia já tem conhecimento do retorno do príncipe e espalhou a notícia em cada canto da cidade. Mesmo em seus melhores dias, a Babilônia não é um lugar seguro. As lutas entre classes sociais detonaram os mais pobres e desalojaram suas casas. Os ricos, contudo, construíram palácios abastados que se projetam acima da miséria nas vielas. Agora, com a cidade em estado de sítio, o príncipe será forçado a percorrer seus becos com muito mais cuidado. Ele deve escolher sabiamente quando deve lutar, se esgueirar ou fugir. O herói precisará ser astuto, atento e ágil. Para nossa sorte, o príncipe conhece as alamedas da Babilônia como a palma de sua mão. Mas, independente de toda proteção oferecida pelo herói, ele não será capaz de manter Kaileena viva depois que ela cair nas mãos do exército invasor. Poucos poderiam prever que a morte da personagem desencadearia os eventos que seguem. Quando Kaileena é assassinada, as Areias do Tempo são libertadas e afetam todos os seres vivos - inclusive o príncipe. Tendo escapado da morte certa e com a vida por um fio, o herói consegue fugir da cena onde Kaileena é executada.

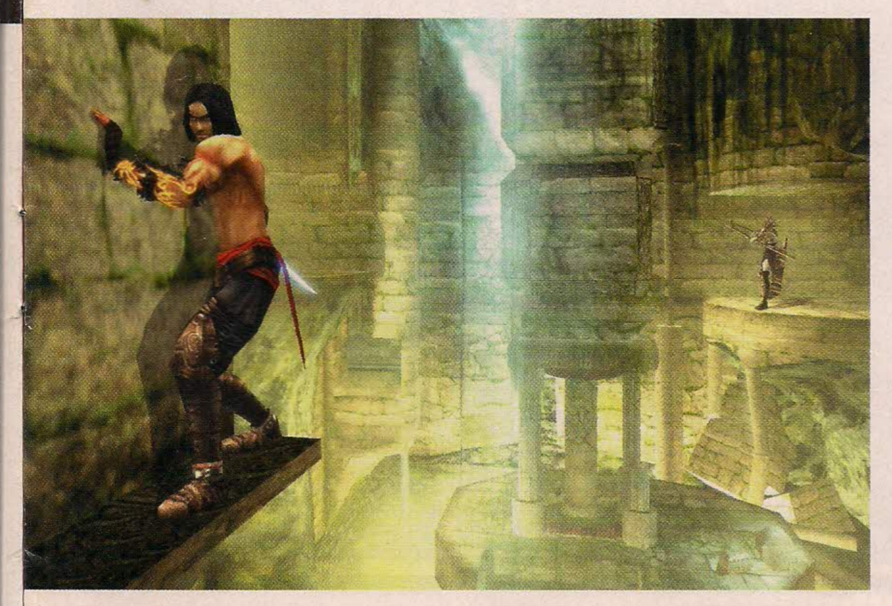
Ele jamais poderia imaginar os horrores que tomariam conta da Babilônia. Nenhum ser vivo escapou da maldição das Areias do Tempo - as diferentes mutações sofridas por cada criatura refletem a intensidade de exposição ao sinistro poder das Areias. Aquilo que costumava ser um vira-lata insignificante nos becos da cidade se transformou em uma besta colossal e mortífera, muito ágil e sagaz.

Além da força sobrenatural, os seres afetados pelas Areias do Tempo são imunes aos ataques brutais. Para vencer um inimigo, o príncipe terá que descobrir e explorar suas vulnerabilidades. Graças à capacidade de mover-se silenciosamente pelas vielas escuras de sua terra natal, o príncipe poderá ganhar vantagens sobre os inimigos desatentos. Através do sistema Speed Kill (Morte Rápida), o herói é capaz de atacar e exterminar um adversário com um golpe certeiro. Sendo assim, o personagem está pronto para lutar sob toda e qualquer circunstância.

Neste game, o príncipe mantém suas técnicas múltiplas de batalha e ainda conta com os poderes de alteração do tempo (que permitem que ele corrija seus erros e ataque grupos grandes de inimigos). Novos golpes e movimentos serão aprendidos conforme a cidade é desbravada.



A beleza visual não tem precedentes e inaugura uma nova fase das aventuras do herói.



Inimigo íntimo

As Areias do Tempo fluem dentro do corpo do príncipe e às vezes o dominam por completo, fazendo que seu alter ego maléfico - o "Príncipe das Trevas" - seja libertado.

Guiado por ideais sombrios, o personagem do mal possui um objetivo diferente, mas paralelo ao do herói: chegar ao Palácio Real e assumir o trono do Rei. O príncipe original e seu lado sinistro possuem muitas coisas em comum, incluindo a proeza nos combates. Os golpes acrobáticos estão de volta, ambos os príncipes são capazes de desferir golpes silenciosos e fatais através do sistema Speed Kill.

Eles também podem realizar combos extensos. Contudo, a arma exclusiva do Príncipe das Trevas, a Daggertail, permite que ele enfrente os inimigos de maneiras totalmente inovadoras, além de realizar acrobacias inacreditáveis, jamais sonhadas pelo príncipe bonzinho. O poder curativo da água impede que o príncipe verdadeiro seja completamente tomado por seu lado negro - quando o Dark Prince entra em um local cheio de água, ele é automaticamente transformado no príncipe original.



Além do horizonte

No desenrolar da trama, uma edificação se torna visível: a Babylon Tower. Essa construção profética silenciosamente atrai o príncipe para cada vez mais perto. O herói sabe que seu destino está dentro da torre. Para salvar a cidade e sua própria vida, ele precisará responder a este chamado e enfrentar todos os perigos que o aguardam lá dentro. A aventura começa no final de 2005. O próximo ano promete. NW

PREVIEW

Cartas, roletas e muito stylus!

>SEGA CASINO

PLATAFORMA: DS • PRODUÇÃO: TOSE
DISTRIBUIÇÃO: SEGA
GÊNERO: CASSINO
LANÇAMENTO: DEZEMBRO DE 2005

Para quem curte um bom jogo de cartas e quer apostar um pouquinho sem perder grana, *Sega Casino* é a pedida perfeita. O game trará as mais variadas atrações encontradas nas luxuosas instalações dos cassinos pelo mundo, com cinco jogos disponíveis e mais seis destraváveis, distribuídos pelos três modos de jogo: Free Mode (em que você joga livremente por cada estilo), Wireless (para disputar contra os amigos) e Casino Challenge (onde você deve conquistar uma série de desafios pré-definidos). Você poderá jogar sozinho, contra um oponente controlado pela CPU ou até um total de quatro pessoas utilizando os recursos Wi-Fi do DS. Tudo isso com apenas um cartão de jogo! Para deixar seu portátil com o mesmo clima de Las Vegas, o acabamento será refinado, sério e contará com aquelas famosas músicas que permeiam os corredores lotados com mesas de jogos. A tela sensível tem um papel especial na jogatina, pois permitirá arrastar cartas e peças dos jogos com a stylus, facilitando muito a "navegação" enquanto você aposta. A responsável pelo desenvolvimento do título é a Tose, conhecida pelos games da série *Shrek* para GBA, além de *Legend of Starfi*. O game deverá chegar até o Natal – quer apostar?





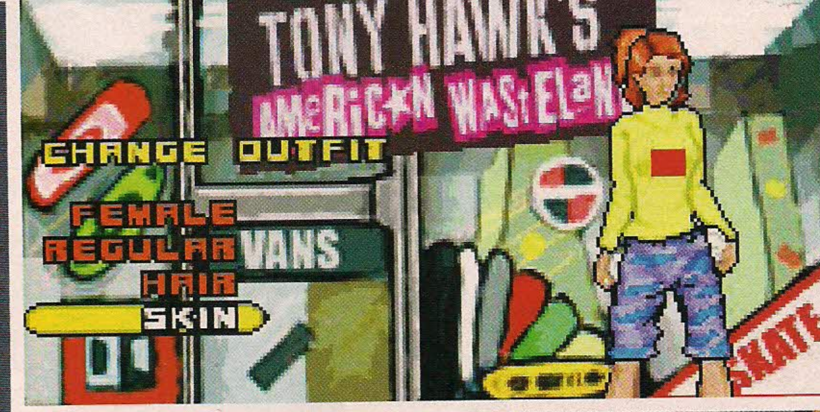
Variedade é a palavra aqui, com diversos clássicos dos cassinos.

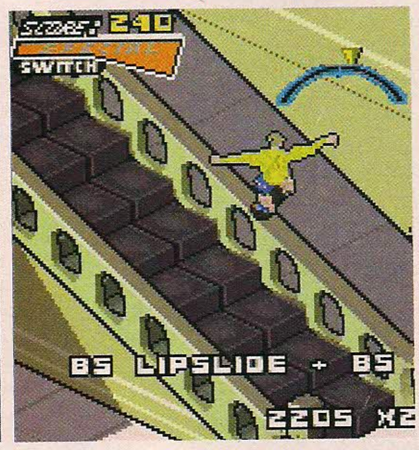
Voe baixo com Toninho Gavião

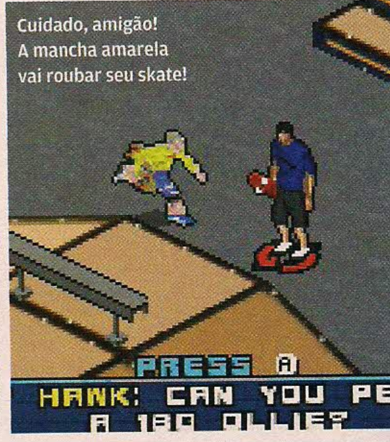
>TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND

PLATAFORMA: GBA • PRODUÇÃO: VICARIOUS VISIONS
DISTRIBUIÇÃO: ACTIVISION
GÊNERO: ESPORTE
LANÇAMENTO: FINAL DE 2005

O esqueitista Tony Hawk se aposentou oficialmente na vida real, mas está longe de parar nas competições virtuais. No episódio *American Sk8land* – que é uma versão adaptada de *American Wasteland*, lançado para GameCube – será possível criar o seu próprio personagem: escolher a roupa, sexo, a cor da pele, entre outros atributos. Como não poderia deixar de ser, os gráficos da versão do Game Boy Advance serão parecidos com desenho animado, puxando para o cel-shading. Os comandos, como em toda a série, serão intuitivos. Tudo indica que não haverá problema para executar as dezenas de manobras, tanto nas rampas quanto no vertical. Além do modo Story – em que é necessário coletar letras, derrubar objetos e encontrar itens secretos – há o modo Classic, que trará algumas das fases dos episódios anteriores; e o novo Head-2-Head, no qual dois jogadores poderão disputar entre si.







Cuidado, amigão! A mancha amarela vai roubar seu skate!

Mais bichinhos portáteis no DS

>TAMAGOTCHI CORNERSHOP!

PLATAFORMA: DS • PRODUÇÃO: NANA ON SHA
DISTRIBUIÇÃO: BANDAI
GÊNERO: SIMULAÇÃO • LANÇAMENTO: INDEFINIDO

Esqueça os torturantes bichinhos virtuais. Desta vez, os Tamagotchis partiram para um novo jogo, muito mais interessante, que deverá conquistar até os adultos. Você terá que ajudá-los a abrir e manter um ou mais estabelecimentos comerciais, como padarias, lavanderias, casas de massagem ou mais oito tipos de lojinhas. Inicialmente, não haverá muitos "Gotchi Points" (a moeda do jogo) para investir em sua loja, portanto, o que vale é a qualidade do serviço para que você conquiste a clientela. Os mini-games surgirão de acordo com as situações do dia-a-dia de sua loja. Você deverá criar bolos, remover cáries, lavar roupas, preocupando-se sempre com a satisfação do cliente. Com seu avanço no jogo, será possível comprar novos itens, roupas e até mesclar suas lojas. *CornerShop!* promete fazer um ótimo uso dos recursos do DS e deverá chamar a atenção de muitos marmanjos, mesmo com seu estilo infantil.



Com esse bocão, o dentista deve sair caro!

O Pac em duas telas

>PAC MAN WORLD 3

PLATAFORMA: DS • PRODUÇÃO: HUMAN SOFT
DISTRIBUIÇÃO: NAMCO
GÊNERO: PLATAFORMA
LANÇAMENTO: NOVEMBRO DE 2005

Para comemorar os 25 anos da "bolinha" faminta mais famosa dos games, a Namco investe em um novo título que deverá chegar em breve e aterrissar no portátil de duas telas da Nintendo.
Desta vez, a história foca no vilão Erwin, que planeja acabar com a singela Pac-Land construindo uma máquina capaz de trazer os ardilosos fantasmas para o mundo de Pac. O uso da tela sensível será fundamental na movimentação do personagem, como na hora de descer uma plataforma (bastando ativar o switch necessário e desenhando círculos com os próprios dedos) ou até mesmo na hora de usar uma chave (exigindo que você movimente o item até a fechadura correta).
Os objetivos tradicionais da série não foram esquecidos: você ainda terá que comer todas as frutas pelos labirintos e acabar com os fantasmas quando estiver com seus super-poderes. Porém, o game será totalmente 3D, dando uma visão mais ampla e diversificada das fases. Sem falar dos mini-games, que trarão a perspectiva tradicional 2D da série em uma das telinhas, enquanto a outra exibe uma câmera panorâmica 3D. Que venha mais um viciante game do Pac!



Será que Pac-Man não se cansa de comer bolinhas?



O amor permeia o ar...

Será que foi a cegonha?

>WHERE DO BABIES COME FROM?

PLATAFORMA: DS • PRODUÇÃO: SONIC TEAM
DISTRIBUIÇÃO: SEGA • GÊNERO: AÇÃO
LANÇAMENTO: DEZEMBRO DE 2005, NO JAPÃO

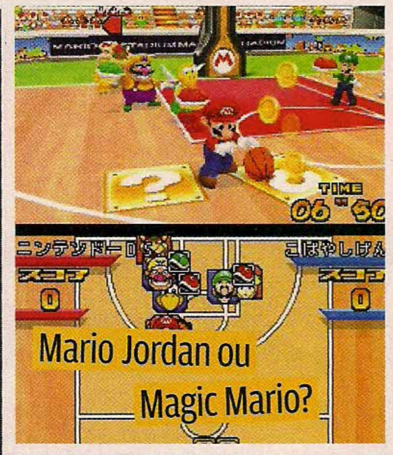
Apesar de seguir a primeira (e mais óbvia) linha de jogos para o DS, baseando-se apenas em mini-games que utilizavam os recursos do portátil, o sucesso de *Feel The Magic XX/XY* no DS foi inevitável.
Seu estilo e sua diversão inusitada e viciante pedia por uma continuação, que deverá chegar aos EUA com um outro nome.
Desta vez, o garoto apaixonado correrá para conquistar sua amada, além de fugir dos braços de uma garota apaixonada por ele, daquelas que grudam igual chiclete. Sim, um triângulo amoroso! Embora se pareça muito com o anterior, alguns mini-games exigirão que o DS seja virado 90 graus, para que a ação aconteça horizontalmente, ou até mesmo 180 graus, invertendo a tela superior com a tela de toque. Além do romance cômico, haverá muita ação do tipo nonsense, como desviar de lutadores de sumô enquanto sobe uma escada rolante que desce e alguns mini-games de precisão e controle.

PREVIEW



Transforme o mundo em uma festa.
Mario e seus amigos estão em um cruzeiro pelo mundo e você é o convidado de honra. Com 85 novos mini-games, 6 novos tabuleiros e suporte para até 8 jogadores, esta será a viagem de sua vida!
MARIO PARTY 7
DOLBY PRO LOGIC II
NINTENDO GAMECUBE
Dolby, Pro Logic e o símbolo do "D" duplo são trademarks da Dolby Laboratories. © 2005 Nintendo.
© HUDSON SOFT. TM, ® e o logo do Nintendo GameCube são trademarks da Nintendo. © 2005 Nintendo. www.marioparty.com
brinquedos LAURA
AMERICANAS.COM
Action Games
SOFTWARES & GAMES
submarino
www.submarino.com.br
fnac
Distribuidor autorizado Nintendo: TCBrasil - Tel. 11 3666.7288 - www.tcbrasil.com.br

Uma produtora de RPGs fazendo jogo de basquete?



Mario Jordan ou Magic Mario?

>MARIO BASKET 3 ON 3

PLATAFORMA: DS • PRODUÇÃO: SQUARE ENIX
DISTRIBUIÇÃO: NINTENDO
GÊNERO: ESPORTE • LANÇAMENTO: FINAL DE 2006

Tudo indica que a Square Enix voltou a todo vapor na produção de games para as plataformas da Nintendo. O título da vez será baseado na franquia Mario, porém, não será um novo Mario RPG e sim um game de basquete. Como o nome sugere, você controlará três personagens no seu time, participando de torneios clássicos, tanto para o esporte como para o estilo do bigodudo.
No game, você controlará a movimentação dos personagens com o d-pad, enquanto a stylus servirá para todas as outras funções. Ao mover a canetinha na horizontal, você passa a bola para outro jogador. Movendo-a na vertical, você arremessa a bola. E clicando na tela de toque, você realiza vários dribles, sendo que se os fizer sobre as clássicas caixinhas da série, ganhará uma série de moedas que aumentam sua pontuação. Dos personagens revelados, apenas Mario, Luigi, Peach, Wario, Koopa e Bowser estão na lista. Mesmo assim, a certeza é de que muitos outros personagens entrem nesta lista na versão final.
Se a Square Enix ousasse em colocar personagens de Final Fantasy junto com os da Nintendo, com certeza o título chamaria mais atenção ainda (como aconteceu com Kingdom Hearts).



Esqueça a vida de treinador

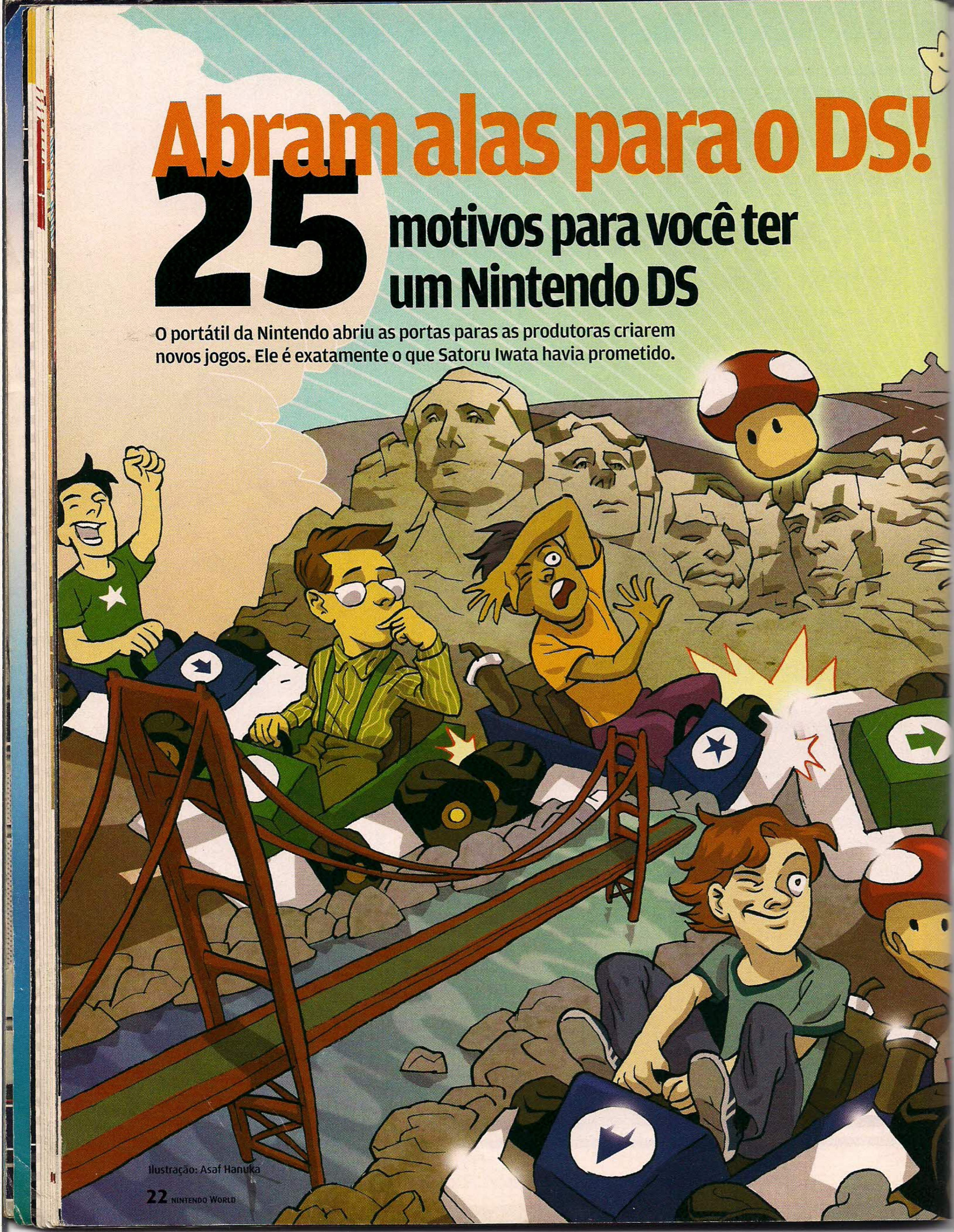


Mamãe, achei o almoço de domingo!

>POKÉMON RANGER

PLATAFORMA: DS • PRODUÇÃO: HAL LABORATORIES
DISTRIBUIÇÃO: NINTENDO
GÊNERO: RPG
LANÇAMENTO: DEZEMBRO DE 2006

O próximo lançamento da franquia de maior sucesso atual da Nintendo fugirá da rotina principal. Em Pokémon Ranger, os jogadores deixam de lado a vida de treinador Pokémon e passam a controlar os Rangers, heróis que, ao lado das criaturinhas, têm a missão de proteger a natureza de gangues malignas. Assim como na série principal, o game terá muitos elementos de RPG e possibilitará que você controle tanto um garoto como uma garota.
Além disso, os Pokémon ganharão experiência e novas habilidades conforme forem evoluindo durante o andamento do jogo. Na tela de cima, serão exibidos o mapa e a situação de cada Pokémon, enquanto que a tela de toque mostrará toda a ação principal, que deve ser totalmente comandada com a stylus.
Como a produção do game ficou a cargo da Hal Laboratories (Pokémon Snap) em parceria com a Game Freak (Pokémon Trading Card Game, para GBC), fica a certeza de que teremos um excelente título dos monstrinhos a caminho. NW



Abram alas para o DS!

25 motivos para você ter um Nintendo DS

O portátil da Nintendo abriu as portas paras as produtoras criarem novos jogos. Ele é exatamente o que Satoru Iwata havia prometido.

Ilustração: Asaf Hanuka



1 Wi-Fi!

Mario e sua turma poderão disputar com milhões de novos amigos através do Wi-Fi.

Todo mundo que tiver um jogo do Nintendo DS com a função Wi-Fi disponível vai querer experimentar a tecnologia. Pelo menos é isso o que Iwata pensou - algo além do atual mata-mata online, sem usuários de outros sistemas. Isso ficou claro durante a participação da Nintendo na Tokyo Game Show.

No futuro, a conexão aos hotspots (principais pontos) Wi-Fi ao redor do mundo será muito mais fácil, seja em lugares públicos ou redes particulares. Um sonho de conectividade? Novos detalhes só aparecerão com os lançamentos de *Mario Kart DS, Tony Hawk's American Sk8land, Animal Crossing, Wild World* e *Metroid Prime Hunters*. Mas isso é só uma parte do segredo. Iwata afirma que a experiência da jogabilidade conectada será tão simples quanto sentar no sofá para uma partida com os amigos. Aparentemente, isso é verdade. A Nintendo planeja oferecer o controle dos jogadores aos criadores das salas de jogos Wi-Fi através de ferramentas como a Friends Roster (Lista de Amigos). Ao registrar seu primeiro jogo na rede, você ganhará uma exclusiva Friend Key (Chave de Amigo). Essa chave permite que outros jogadores lhe adicione em suas listas.

Será possível passar a sua Friend Key para os amigos por telefone, e-mail etc. Para que seus colegas o coloquem em suas listas manualmente. Nada de surpresas: é você quem autoriza um veterano viciado na sessão de jogos.

Outros detalhes ainda serão divulgados, um novo mundo de games se abriu para a Nintendo.

2 Mapeamento

Perder o rumo? Isso não te pertence mais!!!

Este avanço não é inovador, mas ele se torna cada vez mais necessário: os mapas contínuos. O acesso ao mapa na tela inferior terá uma utilidade jamais vista nos sistemas portáteis convencionais. Os títulos de corrida para console conseguem facilmente enfiar um mapinha no canto da tela na TV, mas isso não é possível no DS - o portátil não tem muito espaço disponível. Os jogos de corrida para DS - *Mario Kart DS*, *Burnout Legends* e *Need for Speed: Most Wanted* - estão todos usando a orientação instantânea nas curvas mortíferas, contra adversários que colam na traseira e decidem usar o turbo. O *Mario Kart DS* arranca na frente da competição com um mapa que traz o recurso de zoom para visualizar os cascos que são jogados contra você. Até mesmo o *Castlevania: Dawn of Sorrow* já usa um mapa do castelo para evitar que os jogadores fritem seus neurônios. As séries da Konami são caracterizadas por ambientes extensos, portanto, o novo recurso é uma bênção. É melhor ter acesso a um mapa pouco atraente do que ficar perambulando perdido no cenário.



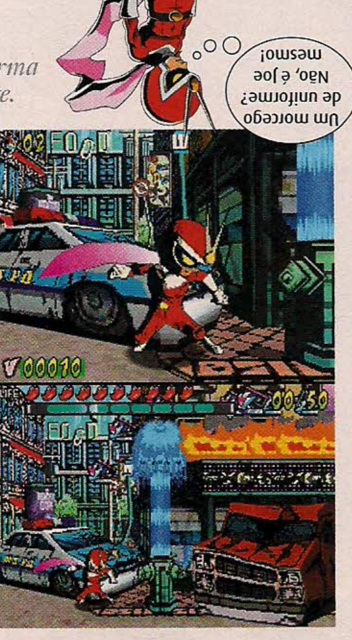
Quer chegar mais rápido? Os mapas irão melhorar a sua vida.

3 Viewtiful "Encrenca" Joe

Scratch, slide e split. Joe se transforma e a aventura fica mais emocionante.

Em *Viewtiful Joe: Double Trouble*, o herói da Capcom invadirá o DS com tanta potência que você vai achar que os títulos para GameCube foram apenas experimentos. O que impressiona não é apenas o estilo alucinado ou os incríveis combates originais do console: são os poderes de scratch (esfregar), slide (deslizar) e split (dividir), que tomaram uma nova forma no DS. Nenhuma outra série permite que você rasgue as coisas como se estivesse recortando a película de um filme (split), ou se mova entre as duas telas (slide) para detonar inimigos e destruir o cenário através do recurso sensível ao toque, ou passe o dedo na tela para chacoalhar o mundo cinematográfico de VJ e derrubar tetos nas cabeças dos inimigos (scratch). Só Joe poderia ser tão louco assim.

Um morcego de uniforme? Não, é Joe mesmo!



4 Clássicos não tem idade

Alucinantes desde os anos 80.

Os controles alucinantes conquistaram multidões na era dos fliperamas (*Missile Command* e *Tempest*). Agora, títulos como *Meteos*, *Pac 'N Roll* e até *Bust-a-Move DS* homenageiam os velhos tempos.

5 Vida real de mentira

Os Sims fazem investimentos.

The Sims 2 para DS permite que você transforme um hotel mequetrefe em um resort cheio de personalidade. O jogo seria um pesadelo sem a stylus: decorar ambientes, mixar musicas e exterminar insetos ficou mais fácil.



6 Download é muito melhor

Download Play: todas as cartas na mesa.

Com o sistema Download Play do DS, as partidas online serão baseadas no esquema "ganha-ganha". *Mario Kart DS* vai oferecer corridas para até oito jogadores através do cartão de jogo. *Burnout Legends*, *Sonic Rush* e *SBK: Snowboard Kids* são alguns títulos que vão mergulhar de cabeça no universo dos downloads.

7 Brincando de médico

Trauma Center, um teste de concentração.

Só alguém mentalmente afetado teria a idéia de criar um jogo em que o objetivo é realizar cirurgias em seres humanos. Este é o caso da empresa Atlus, que desenvolveu *Trauma Center: Under the Knife* para o DS. Lembre-se de esterilizar a stylus antes de iniciar o jogo: ela será mais versátil do que um canivete suíço. O controle serve de seringa, laser, sonda de ultra-som, tubo de sucção etc.

Medo de agulhas? Não se aproxime de Trauma Center!

8 PC? Não, DS!

O DS também tem feitiços poderosos.

A criação de magias eclodiu nos PCs quando jogos no estilo de *Black & White* transformaram o mouse num cajado mágico, permitindo que os jogadores causassem incêndios e outras catástrofes. O portátil da Nintendo está disposto a invadir esse cenário com os jogos *Potter*, *Castlevania* e *Spyro*. Mas será que *Black & White Creatures* vai trazer sua marca registrada para o DS? Nós estamos ansiosos para descobrir.



Aprisionar estranhas criaturas? Só se for com a stylus.

9 Sentimentos virtuais

Nintendogs prende o jogador em sua realidade virtual.

Qual a sensação? Essa é a pergunta que sempre fizemos conforme os jogos evoluem através dos anos. Enquanto a maioria das empresas de desenvolvimento investiu pesadamente em gráficos e inteligência artificial, a Nintendo foi quem deu o próximo passo na realidade virtual, com uma decisão ridiculamente simples: cuidar de um cachorrinho. Isso foi recebido com pouca alegria por aquelas pessoas que contam os polígonos na tela, mas tornou-se uma fonte muito nutritiva para todo o resto do mundo. Os jogadores caíram de amores pelos gráficos poderosos de *Resident Evil 4*, mas o jogo nunca foi capaz de retribuir esse amor. Nem mesmo os melhores simuladores de vida real com todos os seus recursos e comandos conseguem superar o impacto de cuidar de um filhote de cachorro - que até rola de barriga para cima para ganhar mais carinho. Os bichinhos correm atrás do próprio rabo. Gemem quando você os trata com grosseria. Isso tudo sem contar o impressionante sistema de comando por voz que conecta as pessoas aos seus bichos virtuais. Contudo, mesmo que as raças caninas secretas no game sejam capazes de manter os jogadores presos por alguns meses, o que virá depois disso? O próximo simulador de vida real em vista é o *Electroplankton*, no qual as formas microscópicas serão tão sensíveis ao toque (algumas delas à voz) quanto os *Nintendogs*. Outros dois jogos vão se enveredar na seara da realidade: *Harry Potter and the Goblet of Fire* e *Harvest Moon DS*. No primeiro, será possível dar vida aos monstros da Care of Magical Creatures através de comandos de toque e voz; no segundo, os jogadores poderão dar banho em cachorros, tosar ovelhas e tirar leite de vacas. Já o game *Black & White Creatures*, da Majesco, tentará superar todos os competidores: nele você controlará a vida de uma besta gigante com quase 20m de altura. O controle será crucial, pois um simples passeio com o colosso pode resultar no extermínio de uma cidade inteira.



Fazer cócegas nesse bicho pode ser pior do que você imagina.



Electroplankton irá explorar vidas miscroscópicas.

A vida nunca mais será a mesma agora que podemos tocar nos games.

10 Interatividade total

Finalmente podemos invadir o espaço privativo de um jogo.

Existe algo especial nos jogos *Trace Memory, Castlevania: Dawn of Sorrow, Lost in Blue, Animal Crossing: Wild World* e *Trauma Center*. Todos eles permitem a manipulação direta das coisas no mundo virtual. Enquanto a tecnologia holográfica não é aperfeiçoada, isso é o que há de melhor em termos de realidade virtual.



Segure firme!

11 DS nas alturas

Mais alto em duas telas.

Você sofre de acrofobia (medo de altura)? Então fique longe de *Sonic Rush*, pois ele usa as duas telas do DS de forma surpreendente. Descer ladeiras íngremes em velocidades de tirar o fôlego - esse é o nosso bom e velho Sonic! *Guilty Gear: Dust Strikers, Bust-a-Move DS* e *Mario & Luigi: Partners in Time* também ganharão um eixo dimensional vertical. Tomara que você não sofra da tal fobia.



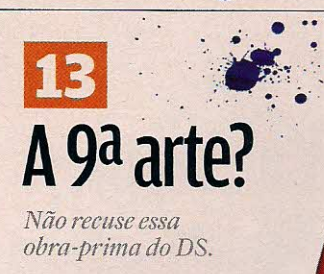
Show de bola! Ou melhor, de Pinball, e em duas telas.

12 A magia do pinball

O DS é o pinball dos sonhos.

Não culparíamos Samus se ela ficasse totalmente descontrolada no *Metroid Prime Pinball*, pois esse é o primeiro jogo *Metroid* no qual a personagem está completamente fora dos holofotes. Não confunda nossas idéias: 35% dos motivos de sermos apoiadores do *MPP* são devidos à maneira brilhante que a empresa Fuse Games utilizou Samus, colocando a caçadora de recompensas na Morph Ball. Às vezes ela levanta para atirar contra monstros e entra em ação nas fases de bônus. Também ficamos surpresos com a presteza da Fuse ao mesclar as texturas de *Metroid Prime* e seus sons característicos com uma mesa de pinball. Além disso, as batalhas contra chefões ficaram maravilhosas. Os restantes 65% de nossa obsessão com o *Metroid Prime Pinball* são devidos ao jogo propriamente dito. O *MPP* funciona como uma mesa de pinball portátil e pessoal. As duas telas do aparelho conferem uma amplitude enorme à experiência do jogo. Ao tocar nas telas, você pode causar um "tilt" na mesa. O Rumble Pak vibra nos momentos corretos. Um trabalho genial. Qual o efeito final? Você precisará jogar para entender. Felizmente, *MPP* possui Download Play para até oito jogadores.

13 A 9ª arte?



Não recuse essa obra-prima do DS.

Programas de pintura e desenho não são novidades. Mas o uso da stylus é mais simplificado e oferece um modo de customização para jogos como *Tony Hawk's American Sk8land*, *Mario Kart DS*, *Need for Speed: Most Wanted* e *Animal Crossing*.

Leonardo da Vinci não é páreo para a stylus.



14 A evolução dos controles

A simplicidade de tocar a tela.

Os controles sensíveis ao toque, até o momento, parecem meio limitados, mas alguns controles mais bem estruturados vão aparecer em *Tony Hawk's American Sk8land* e *SBK: Snowboard Kids*, entre outros títulos. Pelo menos, *Princess Peach* vai roubar a cena do controle emocional. Vamos torcer para que isso tudo chegue logo em nossas mãos.

Lembra da Princesa Peach? Aquela do Mario?

15 Menus inteligentes

Uma nova maneira de checar seu inventário.

Os menus separados sempre foram odiados pelos jogadores. Agora teremos menus diretos na tela, como feito em *Advance Wars* e *Harvest Moon DS*. Poderemos nos concentrar mais no jogo.

16 Naufrágios no DS

Sobrevivendo na ilha deserta.

Os mapas irão manter a sua sanidade e os mini-games preservarão sua vida. A Konami acertou em cheio com *Lost In Blue*. Pescar, extrair leite de animais, atear fogo nas coisas e montar armadilhas no estilo MacGyver – se jogue nessa aventura também!

17 Evidências fantásticas

Um mistério é desvendado de formas sinistras.

Volte sua atenção para *Trace Memory*, pois *Myst DS* perdeu o foco. Uma das telas do portátil exibe gráficos em 2-D que podem ser consultados durante a resolução de enigmas em uma mansão. O título utiliza as duas telas do portátil de uma forma que fica acima de críticas.

18 Os irmãos atacam novamente

O design do DS ajudou muito em Mario & Luigi.

Pelo que foi mostrado até o momento, *Mario & Luigi: Partners in Time* tem grandes chances de se tornar uma obra-prima. Não apenas porque o jogo usa o estilo 2-D de forma artística. Nem por causa da viagem no tempo em 4-D que coloca Mario e Luigi ao lado de suas encarnações infantis – que ajudam os irmãos encanadores a explorar masmorras de causar inveja às vistas em *Four Swords*. Nada disso. O novo RPG *M&L* vai virar a cabeça da galera com seu design nas duas telas. Em todos os momentos, as duas telas serão colocadas em uso de uma forma única que determina os padrões para os futuros RPGs do DS. Primeiramente – quando não é usada para realizar alguns truques – a tela de cima serve de mapa (usado para percorrer o extenso mundo do jogo). Em outros momentos, as telas mostram cenas altíssimas, como as cortinas penduradas no saguão de um castelo; ou refletem ações simultâneas – quando os discos voadores investem contra as torres do castelo e as pessoas correm de pânico na parte inferior. As cenas de batalhas são tão ampliadas que as estalactites no teto de uma caverna ou as folhas verdes no topo de uma árvore servirão como planos de fundo. Trata-se de uma nova classe de RPGs.







Como vocês podem ver, todos aqui tentam fazer um trenzinho, sem sucesso.

As duas telas do DS trazem uma grande novidade para o gênero no portátil: a exploração dupla. Os quatro personagens – os irmãos-bebê e os dois mais velhos – podem se separar, permitindo que os jogadores alternem o controle dos pares. Você pode usar o Mario e Luigi adultos e enviar os bebês para baixo de um poço ou para o meio das nuvens e ativar alavancas, por exemplo. Conforme as divisões das duplas se tornam mais complexas, você terá que pensar cuidadosamente sobre a posição de cada uma e, também muito importante, quais criaturas ou monstros do mal se aproximam da dupla que está na outra tela.

19
O rebanho vai crescer ainda mais

Animal Crossing conectado. É hora da festa.

Tente lembrar das coisas que você curtiu em *Animal Crossing* para GameCube. Conversar com animais? Sair para as compras? Decorar a casa? Visitar outros vilarejos? Pescar salmão, caçar borboletas ou escavar ossos de dinossauros? Usar o programa de pintura para desenhar roupas? Digitar correspondências? E que tal passear pela floresta depois de um dia terrível no trabalho? Seja qual for sua preferência, saiba que tudo ficou mais fácil no portátil. Parte disso é porque *Animal Crossing DS* utiliza apenas a stylus. Você até pode usar os botões, mas nós jogamos por horas a fio - fazendo tudo mencionado acima - com apenas uma mão na stylus e a outra num pacote de salgadinhos (vendido separadamente). Todas as ações são transferidas pela tela sensível ao toque. Você pode pegar itens dando batidinhas neles ou mudar os móveis de lugar com um movimento lateral. É possível transferir objetos do seu inventário para o mundo virtual ou vice-versa. Crie sua própria constelação (um dos muitos hobbies inéditos nessa versão). Sem dúvidas, o programa de pintura ficou muito mais divertido com o pincel baseado na stylus. Você pode digitar com a mesma rapidez do seu teclado no computador. Mas o mais importante de tudo é a possibilidade de encontrar colegas no mundo online, através de conexões LAN ou Wi-Fi para realizar tarefas de sua preferência, como trocar móveis, competições, designs e tudo mais. Você ainda não conhece nenhum outro fã de *Animal Crossing*? Pode esperar um bilhão deles por aí.



Faça chuva ou faça Sol - bem-vindo ao mundo selvagem.

20
Tiro certeiro!

Tacada de mestre com o DS.

Tiger Woods foi uma boa tacada. Mas *Touch Golf* é o que melhor se conecta com o campo de esporte. Data de lançamento? Não sabemos!



21
Trabalho em equipe

A era do cooperativismo.

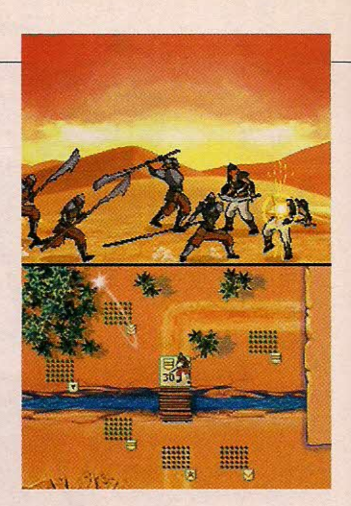
Os jogos cooperativos não inundaram o DS. Mas temos boas notícias: será possível cooperar entre si e explorar partes diferentes no jogo *Chronicles of Narnia*.

22
Muito além do horizonte

Viagem interplanetária.

Iwata prometeu que o DS nos levaria a outros mundos de experiência. No Japão, isso aconteceu com o *DS Brain Training*. Será que dessa vez a inteligência de Ryuta Kawashima também vai contaminar a América?





23
Tática infalível

A verdade virá a tona.

Quem nunca jogou games táticos acha que eles são chatos. Essas pessoas ganharão uma nova perspectiva com os jogos: *Battles of Prince of Persia*, *Age of Empires: The Age of Kings* e *Time Conflict: Shogun Empires*. Muita ação e inimigos abatidos na segunda tela do DS.

24
Animação à antiga

Um mangá em movimento?

Ficamos estarrecidos com os primeiros vídeos de *Metroid Prime Hunters* para as duas telas do DS. Contudo, fomos pegos de surpresa por outro método de roteirizar que surgiu em jogos como *Ultimate Spider-Man* e *Trace Memory*. Ambos os títulos mostram séries de ilustrações (em uma ou nas duas telas) - uma forma estranha, porém eficaz para registrar as imagens em nossas mentes.



Animação em duas telas parece ser uma boa jogada. E até que não fica ruim.



25

Será que algum lugar conseguirá ficar livre das disputas online? Nós esperamos que não!

Samus aplica o seu golpe final!

Isso foi só um aperitivo. Chegou a hora do prato principal.

O clima está muito calmo no momento. Mas quando *Metroid Prime Hunters* começar a ferver em 2006, tudo vai mudar. Se cada pessoa que jogou a demo - milhões - decidir pegar essa onda, não haverá um único espaço público livre das disputas (pelo menos nos EUA). O anúncio de que o *MPH* será compatível com a conexão Wi-Fi da Nintendo já deixa muitos jogadores ansiosos para caçar recompensas em ampla escala. Os detalhes sobre como os oponentes irão se conectar através das redes permanecem guardados a sete chaves, mas uma coisa é certa: o sistema deve seguir a política de fácil acesso e boa jogabilidade da Nintendo. Ou seja, podemos esperar partidas mortíferas através da tecnologia Wi-Fi. Depois de testarmos uma fase completa no modo single player de *MPH*, podemos afirmar o seguinte: o universo de *Metroid Prime* foi extraordinariamente convertido para o DS. Nós viajamos pelo espaço na nave de Samus para uma estação espacial - provavelmente abandonada por uma raça esquecida - que abriga criaturas terríveis à espera do poder de fogo de nossa caçadora. Felizmente, os controles do shooter em primeira pessoa exclusivo do DS - que imitam o esquema de mouse e teclado através do recurso toque de tela - se mostraram naturais no decorrer da missão. Também enfrentamos Kanden - o louco que se tornou um caçador. O assassino fugiu de nosso alcance diversas vezes na sua forma de verme. Nas batalhas, contudo, pudemos testar nossas habilidades. O vilão alterna entre sua forma humana - armamento pesado - e sua forma de verme, que lança bombas. As batalhas acontecem em diversas fases e são capazes de causar inveja nos mais famosos títulos da série. Como serão os caçadores de recompensa no futuro? Só teremos essa resposta depois que analisarmos o desempenho de uma multidão de jogadores no esquema FPS do DS. Ou seja, só no ano que vem. NW

faça o seu

GAME BOY micro

gameboy.com



AMERICANAS.COM

ACTION GAMES







Distribuidor autorizado Nintendo: TCBrasil - Tel. 11 3666.7288 - www.tcbrasil.com.br

tocar é legal.



O maligno exército Black Hole retornou e, desta vez, você precisará das duas telas para acompanhar a guerra que se move em duas frentes de batalha. O comando está em suas mãos: guie suas tropas por terra, mar e ar e combata em duas telas para impedir uma devastadora invasão.



NINTENDO DS™



AMERICANAS.com





submarino
www.submarino.com.br



Distribuidor autorizado Nintendo: TCBrasil - Tel. 11 3666.7288 - www.tcbrasil.com.br

SHADOW POKÉMON

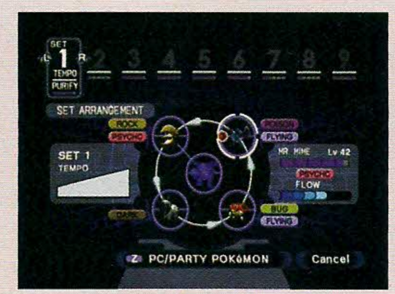
O Poder além da Escuridão

O que aconteceria se misturássemos *Star Wars* com *Pokémon*? Não, você não verá o Pikachu usando sabre de luz. Na verdade, o lance é imaginar o que aconteceria se os monstrinhos sucumbissem ao Lado Negro da Força. Extremamente poderosos, mas com o coração obstruído pela maldade. Isso é mais ou menos o que acontece em *Pokémon XD: Gale of Darkness*.

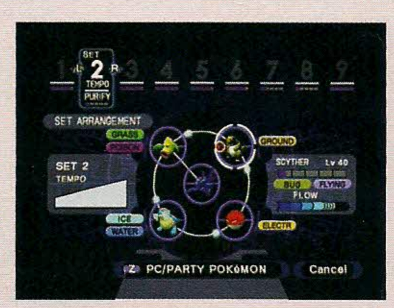
– JP Nogueira

DESVENDANDO OS SHADOW POKÉMON

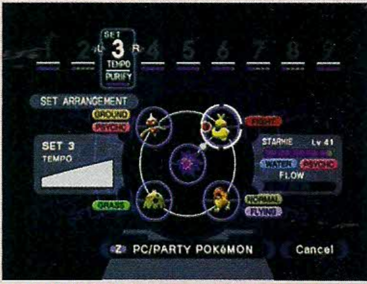
Tudo indica que são 83 monstrinhos que devem ser purificados no jogo, cada um com um golpe exclusivo apenas obtido em *Pokémon XD*.
A trama do lançamento é baseada no espécime XD 001, também conhecido como Shadow Lugia.
Um Shadow convencional com aura maligna, mas este monstro é tão poderoso e maligno que até sua forma se tornou mais agressiva. As histórias dizem que é quase impossível purificá-lo. Quase. Já tentou de tudo e ainda não teve sucesso? Então confira só a forma de liberar o Guardião dos Mares para ser enviado para o seu jogo do GBA.
No Pokémon HQ Lab, existe a Purify Chamber, uma máquina que usa o fluxo de energia positiva dos Pokémon para purificar mais rapidamente os Shadow capturados. Existem nove câmaras e em cada uma é possível colocar um monstrinho para ser purificado e até outros quatro que auxiliarão na tarefa.
Cada câmara possui dois atributos: Flow e Tempo. Flow representa a quantidade de monstrinhos puros colocados na câmara. Tempo significa o quanto as energias fluem entre os Pokémon em sentido horário. É baseado na efetividade de um tipo sobre o outro. Por exemplo, uma câmara com Flow e Tempo máximos seria composta por um Shadow Pokémon do tipo Bug no centro, ligado a uma seqüência de Psíquico, Lutador, Dark e Ghost. Parece complicado, mas é só compreender melhor a Tabela de Tipos (que inclusive é mostrada no XD quando você vê a descrição de um ataque no Summary).
"Mas e o meu Lugia?!" Calma! Agora que você compreendeu melhor como utilizar a Purity Chamber, pode preparar tudo para purificar o XD 001. O segredo é obter Tempo máximo em todas as nova câmaras e só então colocar o Shadow Lugia em alguma delas. Para os preguiçosos, uma sugestão, na ordem, é:



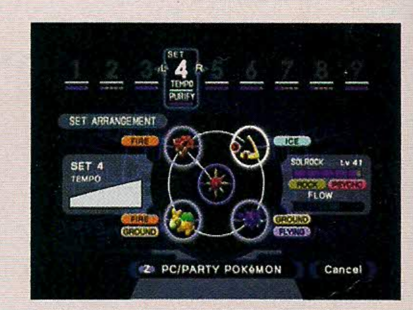
Set 1: Lunatone, Zubat, Ledyba e Poochyena



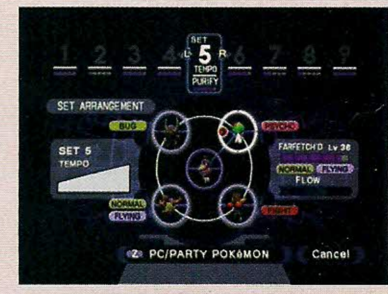
Set 2: Sandshrew, Voltorb, Spheal e Weepinbell



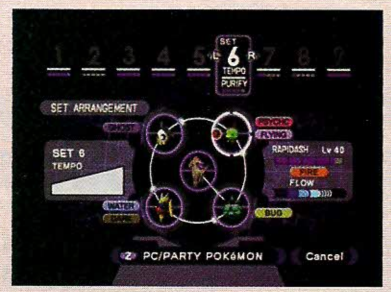
Set 3: Makuhita, Pidegotto, Shroomish e Baltoy



Set 4: Vulpix, Snorunt, Gligar e Numel



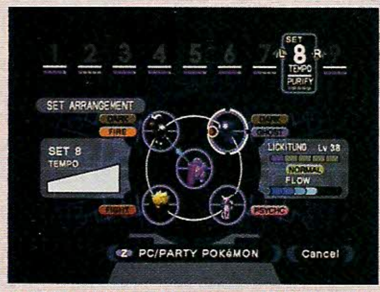
Set 5: Pinsir, Raltz, Hitmonchan e Spearow



Set 6: Duskull, Natu, Pineco e Carvanha



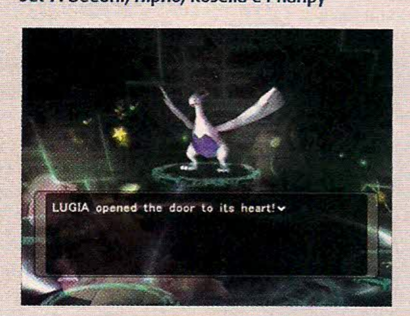
Set 7: Beedril, Hipno, Roselia e Phanpy



Set 8: Houndour, Sableye, Espeon e Primeape



Set 9: Dodrio, Kangaskhan, Chansey e Teddyursa

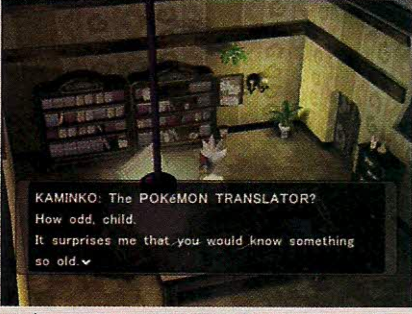


Com todas as câmaras preparadas, assim que você posicionar Lugia no centro de uma delas, ele estará prestes a ser purificado. Basta apenas completar o processo e acabar com a última trava.
Diferente dos outros Pokémon no XD, Lugia não tem só um, mas dois ataques exclusivos: Featherdance e Psycho Boost. Agora é só ir para o Pokémon Center de Phenac City e trocá-lo por algum monstrinho do seu cartucho da Geração *Advance*.

EM BUSCA DA SORTE

O tão procurado Lucky Egg

Treinar Pokémon sempre foi uma árdua tarefa. Afinal, além de ter que calcular direitinho como ele vai se desenvolver (a Effort), ainda é preciso batalhar milhares de vezes até atingir o tão gratificante nível 100. E isso com cada bicho do time! Rare Candy ajuda muito, pois evolui automaticamente um nível do Pokémon. Mas esse item tão especial é indicado apenas para os níveis finais, mais demorados.
O Lucky Egg é um item que, quando equipado, permite que o Pokémon receba 50% a mais de EXP após uma luta. Se estiver em um monstrinho que foi trocado, ele receberá esse bônus somado ao boost natural por ID diferente, o que fornecerá 100% a mais de EXP. Nada mau, hein?
Para consegui-lo, será necessário fazer uma "quest" dentro do jogo. Logo após vencer o Mr. Greevil e terminar o jogo, o velho Eagun o convidará para o recém aberto Orre Colosseum. Prepare-se para a categoria de torneio mais difícil do jogo, com monstrinhos no mínimo nível 60. A última desafiante da rodada será a Lovrina. Assim que for campeão e receber os prêmios, a anciã Beluh enviará um e-mail para seu P*DA, pedindo para que compareça à Agate Village. Ao chegar no local, Beluh contará que todos os Pokémon da cidade estão mudos! Vá investigar o Wobbuffet da casa do Senilor e logo em seguida rume para o Pokémon Center. Fale com o senhor lá dentro para descobrir que o motivo de toda a confusão é a bugiganga Pokémon Translator, criada pelo Dr. Kaminko. Não perca tempo e vá para o seu laboratório!



Após conversar com o cientista, ele lhe entregará o Voice Case 1. Volte para Agate e procure o Combusken dentro de uma das casas. Após "curá-lo", volte para o laboratório do Dr. Kaminko para receber o Voice Case 2 e procure o Poochyena em Agate. Repita o processo para curar o Tailow em Agate. O Voice Case 4 deveria recuperar a voz do Wobbuffet, mas ela está quebrada. Aliás, há até um Lotad que aparentemente estava mudo, mas era apenas impressão de sua dona. Vá para o laboratório novamente. Mas ao chegar no local, seu P*DA receberá um e-mail da Meggs. Ela diz que o Shroomish dela ficou mudo. Pegue o Voice Case 5 com Kaminko e vá para Pyrite Town, até a sede da ONBS. Após curar o Pokémon dela, Meggs dirá que vários casos similares estão acontecendo em Orre.
Quando Dr. Kaminko ficar sabendo dos casos, ele lhe entregará o Cry Analyzer. Essa geringonça pode restaurar a voz dos monstrinhos. Mas antes é preciso responder uma pergunta. Inicie sua jornada por Gateon Port. Os Pokémon a serem curados e as respectivas respostas são: Oddish (Sun Stone), Magnemite (Magneton), Krabby (Krabilly) e Krabby (Krabetty). Sem perder tempo, corra para Phenac City. Na cidade das águas, procure pelos seguintes Pokémon e suas respectivas respostas: Castform (Weather Pokémon), Azumarril (Marill), Linoone (segunda opção), Seedot (Seedot). Quase todos os monstrinhos mudos já foram recuperados, mas ainda falta um. Lembra do Wobbuffet e a Voice Case defeituosa? Vá para Agate, direto para a casa do Senilor. Apesar de usar o Cry Analyzer, a bolha azul ainda estará muda. Volte a conversar com o Dr. Kaminko e ele explicará que é necessário o treinador dele tentar se comunicar na própria língua do monstrinho.



Volte e conte isso para o Senilor. Depois da cena muito engraçada, vá conversar com a Beluh para receber o tão precioso Lucky Egg. NW

MARIO FAZ UMA APARIÇÃO ESPECIAL...

BIGODES AO VENTO: SSX É PURA VELOCIDADE!

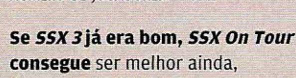
SSX ON TOUR

NOTA: 9,0
GRÁFICOS: 9,0
SOM: 8,5
JOGABILIDADE: 8,5
DIVERSÃO: 9,5
REPLAY: 9,0



PRODUÇÃO: EA SPORTS BIG
DISTRIBUIÇÃO: EA CANADA
GÊNERO: ESPORTE
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2

PRATA Nintendo World



Se *SSX 3* já era bom, *SSX On Tour* consegue ser melhor ainda, trazendo uma mistura de heavy metal com snowboarding que é adrenalina pura.

O jogo está maior se comparado à versão anterior, apresentando uma turnê por vários tipos de competição na neve, como as clássicas corridas e torneios de manobras. Foram adicionados novos desafios como o tempo de "vôo" alcançado pelo esportista ou a distância alcançada com um "grind", aumentando a diversão e o fator replay. Uma das principais mudanças é a possibilidade de escolher entre o snowboard e os esquis, o que muda toda a jogabilidade, influenciando também nas manobras. Além de pressionar os botões **L** e **R** para realizá-las, os truques especiais agora exigem o uso da alavanca **C**. Ao conseguir encher a barra de turbo, você coloca o **C** para qualquer dos lados para ativá-los, o que deixa a câmera lenta no maior estilo *Matrix*. Isso ajuda muito, já que é possível calcular melhor a aterrissagem dos saltos. Os sortudos donos do GameCube ainda contam com personagens exclusivos, como Mario, Luigi e Peach, para radicalizarem nas loucas descidas pelas montanhas. Já a trilha sonora dá inveja a qualquer game, vai desde Iron Maiden até Def Leppard: é rock pesado do começo ao fim. Aproveite para matar sua necessidade por velocidade, pois essa é a parte mais intensa do jogo.

— GUSTAVO PETRÓ







Meu traseiro ficou gelado!

SEJA HERÓI E VILÃO NO JOGAÇO DO ARACNÍDEO

ULTIMATE SPIDER-MAN

NOTA: 7,0
GRÁFICOS: 7,5
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 6,0
DIVERSÃO: 7,0
REPLAY: 7,0

BRONZE Nintendo World

PRODUÇÃO: VICARIOUS VISIONS
DISTRIBUIÇÃO: ACTIVISION
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1

O jogo é baseado na série de quadrinhos *Ultimate Spider-Man*, uma adaptação da história do Homem-Aranha para os tempos modernos.

Nesta versão, Peter Parker é adolescente e trabalha como webmaster no Diário Clarim - ser fotógrafo é coisa do passado. É nesta fase que surge o vilão Venom, simbionte alienígena que tomou conta do corpo do jornalista Eddie Brock. A surpresa é que o jogador vai controlar herói e vilão alternadamente. O Cabeça de Teia é rápido e habilidoso, enquanto o monstro utiliza a força bruta. O Aranha tem algumas combinações de golpes e se mantém vivo ao pegar os corações de energia, enquanto Venom tem desgaste constante e precisa sugar suas vítimas para continuar de pé. O herói leva uma tremenda desvantagem quando o inimigo está sobre um carro ou plataforma: se saltar, leva na cabeça; e se bater por baixo, não alcança. A dica é lançar a teia para imobilizar o pilantra e surrá-lo em seguida.

São três missões com objetivos distintos em cada fase e os personagens acabam até se cruzando em determinado ponto do jogo. Apesar da sensação de profundidade do cenário, o personagem move-se apenas no plano intermediário, sem a possibilidade de ir para frente ou para o fundo da tela.

— RONNY MARINOTO



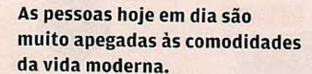
Venom recebe os amigos: dá cá um abraço!

O JAPA PARECE PERDIDO. SERÁ QUE FOI NO AZUL?

UM CURSO PORTÁTIL DE SOBREVIVÊNCIA

LOST IN BLUE

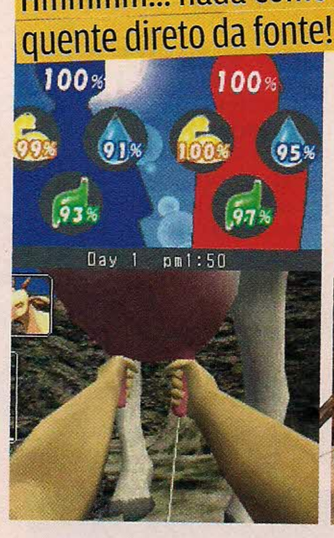
NOTA: 9,0
GRÁFICOS: 9,0
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 8,0
REPLAY: 8,0



PRODUÇÃO: KONAMI
DISTRIBUIÇÃO: KONAMI
GÊNERO: SIMULAÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1

As pessoas hoje em dia são muito apegadas às comodidades da vida moderna.
Celular, internet, carro e supermercado. Mas e se você fosse afastado de tudo isso e precisasse se virar? Esta é a premissa de *Lost in Blue*. A partir disso, você deve cuidar da saúde, moradia e das atividades dos personagens, como caçar, pescar, coletar, cozinhar, fazer fogo... Para tanto, o jogo oferece diversos itens para a alimentação e para confeccionar armas e utensílios. Mas o jogo não se limita a cuidar dos personagens como se fossem *Nintendogs*: você também deve procurar um meio de ir embora, ao mesmo tempo em que explora a misteriosa ilha – e há muito o que explorar! Os controles usam praticamente todos os botões do DS e a tela de toque, mas são fáceis de acostumar. O visual é caprichado, ilustrando bem cada ambiente da ilha, como a praia, a floresta e as enigmáticas ruínas. Destaque para as variações climáticas, como Sol, chuva e névoa, assim como os efeitos de passagem de dia para noite. Os efeitos sonoros acompanham essas mudanças e ainda pontuam o game de acordo se está tudo tranqüilo ou se o momento é de tensão. Filosofando, podemos dizer que a mensagem do jogo é: cuide da saúde e carpe diem!
— HENRIQUE MINATOGAWA

Hmmmm... nada como um leite quente direto da fonte!



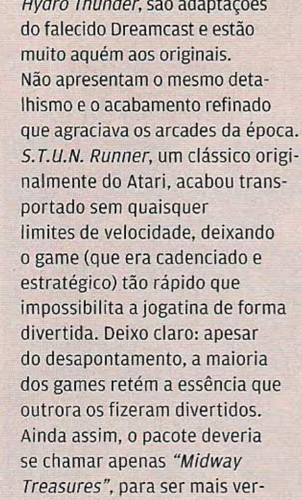


SÓ ERRARAM NO "TREASURES"...

ARCADE MESMO, SÓ NO NOME!

MIDWAY ARCADE TREASURES 3





NOTA: 7,5
GRÁFICOS: 7,0
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 7,0
DIVERSÃO: 7,5
REPLAY: 8,0

PRODUÇÃO: MIDWAY GAMES
DISTRIBUIÇÃO: MIDWAY GAMES
GÊNERO: COMPILAÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 4

Senti-me ludibriado quando comecei a jogar as "conversões" de alguns de meus games favoritos no GameCube. A primeira impressão é que o pacote trará os games em versões perfeitas, idênticas aos arcades. Porém, não é isso o que ocorre na compilação. Diversos títulos, como *Hydro Thunder*, são adaptações do falecido Dreamcast e estão muito aquém aos originais. Não apresentam o mesmo detalhismo e o acabamento refinado que agraciava os arcades da época. *S.T.U.N. Runner*, um clássico originalmente do Atari, acabou transportado sem quaisquer limites de velocidade, deixando o game (que era cadenciado e estratégico) tão rápido que impossibilita a jogatina de forma divertida. Deixo claro: apesar do desapontamento, a maioria dos games retém a essência que outrora os fizeram divertidos. Ainda assim, o pacote deveria se chamar apenas *"Midway Treasures"*, para ser mais verdadeiro com os compradores.
— ORLANDO ORTIZ



S.T.U.N. Runner ficou muito rápido, o que neste caso não é uma coisa boa.

MIDWAY ARCADE TREASURES 3



TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: THE PUMPKIN KING

TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: THE PUMPKIN KING



NOTA: 6,5
GRÁFICOS: 6,5
SOM: 6,5
JOGABILIDADE: 6,5
DIVERSÃO: 7,5
REPLAY: 6,5

PRODUÇÃO: TOSE
DISTRIBUIÇÃO: BUENA VISTA INTERACTIVE
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Na história, Jack Skellington enfrenta Oogie Boogie para ver quem fica com o título de Rei Abóbora do Halloween. Oogie é um antigo líder das comemorações e por isso quer ditar as regras. Para pressionar, o vilão seqüestrou Sally, uma adorável boneca de pano e está comandando uma invasão de insetos escrotos na cidade.
O jogo segue a fórmula de maior sucesso em portáteis: progressão lateral e muita exploração.
Jack receberá muitas armas para lutar contra os inimigos, incluindo um sapo bafejante, abóboras explosivas e morcegos-bumerangue.
O herói contará com a ajuda de outros personagens e em alguns momentos o jogador controlará Zero, o cachorro-fantasma.
Os cenários se espalham por toda a cidade Halloween e as áreas são enormes. Por isso, há um mapa disponível no botão **Select**.
A aventura é em tom infantil, mas divertida e inteligente. O personagem recarrega sua energia sentado em uma cadeira elétrica ou comendo as espinhas de peixe deixadas pelos inimigos abatidos.
— RONNY MARINOTO

ONE PIECE GRAND BATTLE!



NOTA: 7,5
GRÁFICOS: 8,0
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 6,5
DIVERSÃO: 7,0
REPLAY: 7,5

PRATA Nintendo World

PRODUÇÃO: GANBARION
DISTRIBUIÇÃO: BANDAI
GÊNERO: LUTA
NÚMERO DE JOGADORES: 2

No Brasil, a saga *One Piece* é conhecida apenas pelos leitores do mangá. Mesmo assim, a série animada já está sendo dublada e deve pintar nas telinhas ainda este ano. Para quem não conhece, o anime (assim como o mangá) conta a história de Ruffy, um jovem pirata que, ao lado de seus amigos, procuram pelo One Piece, o maior tesouro do mundo – cobiçado por todos os piratas.
O game foca na originalidade das batalhas com a qualidade impecável dos gráficos. Ao todo são 16 personagens disponíveis que usam suas várias habilidades em conjunto com o vasto arsenal de armas disponíveis. Os combates acontecem em ambientes nostálgicos para os fãs da série.
Infelizmente, o título peca um pouco na jogabilidade travada e na câmera crítica que atrapalha principalmente quando a batalha acontece no modo multiplayer. Mesmo assim, a curva de aprendizado evolui na medida certa tanto para os mais novos como para os já veteranos no gênero. Some isso aos vários modos de jogo e você tem um excelente título que soube explorar a franquia com muita competência.
— RICARDO FARAH


tocar é legal.
Kirby
Canvas Curse
Agora você pode usar seu dedo para manter Kirby no caminho certo e fora de perigo, enquanto se aventura na rainbow road para quebrar a maldição na Dream Land.
NINTENDO DS™
© 2005 HAL Laboratory, Inc./Nintendo. TM, ® e Nintendo DS são trademarks da Nintendo. © 2005 Nintendo. Jogo e console vendidos separadamente. http://www.kirbykirbykirby.com
brinquedos LAURA
AMERICANAS.COM
ACTION GAMES
WWW SOFTWARES & GAMES
submarino
www.submarino.com.br
fnac
Distribuidor autorizado Nintendo: TCBrasil - Tel. 11 3666.7288 - www.tcbrasil.com.br

O JÔ PASSOU POR UMA DESSAS FAZ POUCO...

É HORA DE SEGURAR A STYLUS E SALVAR VIDAS!

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE



NOTA: 8,5
GRÁFICOS: 8,0
SOM: 8,5
JOGABILIDADE: 8,5
DIVERSÃO: 9,0
REPLAY: 8,0

PRATA Nintendo World

PRODUÇÃO: ATLUS
DISTRIBUIÇÃO: ATLUS
GÊNERO: SIMULAÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1

UMA DOSE DE NOVIDADE

A versão japonesa – chamada de *Caduceus* – foi o primeiro game não pertencente a linha interna da Nintendo a ser anunciado para o DS. Nesse momento, ficou claro que a gama de jogos para o portátil poderia ser bem variada. Quem imaginaria um dia poder realizar cirurgias com o auxílio da tela de toque? Hoje, isso faz mais sentido do que nunca.

REALIDADE X FICÇÃO

Claro que ter uma idéia boa e não conseguir aproveitá-la não é de grande valia. Sorte que isso não aconteceu com *Trauma Center*. O game vai além de realizar cirurgias, possui uma trama que narra a história de um cirurgião – Derek Stiles – que acabou de terminar o período de residência. Tudo é contado utilizando artes-finais levemente animadas - semelhantes ao *Fire Emblem*. O legal é que conforme você avança no jogo, Derek vai amadurecendo e passa de um simples médico atrapalhado até um cirurgião respeitado. Outro detalhe muito interessante com relação ao enredo é a mistura primorosa de realidade com ficção. A maneira como as situações são apresentadas no início do game tentam imitar a realidade, mas isso muda de figura depois de alguns capítulos percorridos. A Atlus usou esse artifício com muita inteligência, pois isso permitiu criar procedimentos cirúrgicos surreais, mas que acabam fazendo sentido no contexto da história. Não pense que você só fará cirurgias em seres vivos, o game traz algumas surpresas escondidas nas mangas.

ENFIANDO A FACA

Se a história é surpreendentemente boa, operar seus pacientes vai causar uma impressão ainda melhor. Todos os procedimentos são realizados somente na tela de toque e possuem uma música de fundo para deixá-lo realmente tenso. Antes de cada operação, você recebe uma ficha do paciente e uma descrição de seus objetivos. Vale a pena prestar atenção nisso para não correr o risco de ficar sem saber o que fazer em alguns momentos. Tá certo que no início sua ajudante vai parar o game para te explicar os procedimentos mais básicos, mas nos capítulos posteriores você terá que se virar para conseguir manter o pulso de seu paciente e evitar erros excessivos que podem culminar na sua derrota.
As ferramentas (bisturi, ultra-som, bandagem, entre outras) que estão à sua disposição são variadas e às vezes são multifuncionais. Dr. Stiles ainda é dotado de uma especial habilidade chamada "Healing Touch", que é ativada desenhando uma estrela na tela, que reduz a velocidade do tempo. Um pouco de treino será necessário para se habituar ao uso de todas as ferramentas, mas no geral elas respondem bem.

MAIS TRABALHO, MENOS TEMPO

Por incrível que pareça, *Trauma Center* é o jogo mais difícil lançado para o portátil até hoje, você tem que ser insanamente rápido e preciso para conseguir manter o controle da situação. Não estranhe se passar quase duas horas na mesma missão, bolando estratégias e procedimentos para conseguir completar seu objetivo. *Trauma Center* é uma excelente experiência, com suas quase dez horas no modo principal e um banho de originalidade. Vale a pena conferir de perto.
— RENATO PELIZZARI

O virtual imita o real
— Tais Minatogawa

"O jogo claramente não tem pretensão de ser rigorosamente real. Há sim o básico, as ações principais. Há procedimentos que não são mostrados no jogo, eles não combinariam com a proposta de diversão. Nesse ponto, o jogo é adequado, pois há um equilíbrio entre mostrar um pouco da realidade do cirurgião sem tirar a agilidade de um videogame. O fato de ser médica ajuda no sentido de que a seqüência no procedimento já é conhecida. Mas, para ser dinâmico, algumas coisas são relevadas. Uma sutura não é feita tão depressa e desordenadamente."

Tais Minatogawa, é médica formada pela USP. Na faculdade, aprendeu muitas das noções mostradas em *Trauma Center*. Já nos games, ela jogava *The Simpsons: Bart Vs. Space Mutants* [NES] e *Street Fighter 2* [Super NES].



É preciso muita coragem e paciência para retirar cacos de vidro dos pacientes.











Escolha bem onde você vai comer: seu estômago agradece.

ESTAMOS MUDANDO: PARA O FUTURO E AVANTE!

BATE-BOLA DE PRIMEIRA LINHA NO GAMECUBE

FIFA '06

NOTA: 8,0
GRÁFICOS: 9,0
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 7,0
DIVERSÃO: 8,0
REPLAY: 8,0



PRODUÇÃO: EA CANADA
DISTRIBUIÇÃO: ELECTRONIC ARTS
GÊNERO: ESPORTE
NÚMERO DE JOGADORES: 2

A versão 2006 de *FIFA* chegou para reinar absoluta no GameCube e traz um excelente futebol com visual ainda mais realista. O fato de a EA possuir com exclusividade a licença da Federação, todos os jogadores (ou a maioria deles) possuem feições idênticas, sendo reconhecidos mesmo com a câmera mais afastada. Até mesmo seus movimentos característicos, como o modo do Ronaldinho Gaúcho cobrar faltas ou a pedalada de Robinho, parecem de verdade. Outro ponto positivo é que todos os times apresentam os uniformes oficiais e uma atualização recente do seu plantel, graças ao grande trabalho da equipe de produção. Se no visual o game se destaca, infelizmente ele peca na jogabilidade. A física da bola continua irreal: se um zagueiro bloquear uma bomba, a bola parece grudar em seu pé, o mesmo acontece num balão que cruza todo o campo. Os comandos estão lentos e às vezes atrapalha quando você quer fazer uma jogada mais veloz. No entanto, o direcional digital permite configurar esquemas táticos que podem ser acessados instantaneamente na partida, dando a oportunidade de enganar o adversário com um feroz contra ataque. É um game de futebol acima da média que vai divertir ainda mais as disputas contra amigos.

— GUSTAVO PETRÓ



Nada como uma bela pelada ao entardecer...



O CLÁSSICO RENASCE COM FORÇA TOTAL

GUNSTAR SUPER HEROES

NOTA: 8,5
GRÁFICOS: 9,5
SOM: 9,0
JOGABILIDADE: 9,0
DIVERSÃO: 9,0
REPLAY: 6,0

PRODUÇÃO: TREASURE
DISTRIBUIÇÃO: SEGA
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1

***Gunstar Heroes* foi um marco para a era** dos 16 bits e um dos jogos mais impressionantes de todo o acervo do Mega Drive. Agora, mais de 10 anos após seu lançamento, sua aguardadíssima seqüência chegou apavorando no GBA. Todos os aspectos do jogo são incrivelmente bem trabalhados, levando-o a atingir o poder máximo de processamento do portátil. Ao contrário de outros grandes títulos da Treasure para o sistema, os odiados slowdowns não têm vez aqui, mesmo durante os momentos mais insanos de ação. Os gráficos, efeitos e animações são animais, e deixarão qualquer um de boca aberta. Cada fase possui uma jogabilidade própria. Quem jogou o primeiro ficará contente em saber que algumas delas estão de volta em *GSH*, em versões atualizadas. Você deverá controlar naves, desafiar a gravidade e a velocidade, rolar dados em um jogo de tabuleiro e muito mais. A ação é tão variada e desafiante que quando o jogo acabar, você estará implorando por mais. Se você for um bom jogador, é possível terminá-lo em menos de uma hora, sem ganhar nenhum bônus por isso. Mas quem se importa? O melhor é começar de novo e mandar bala!

— HENRIQUE SAMPAIO







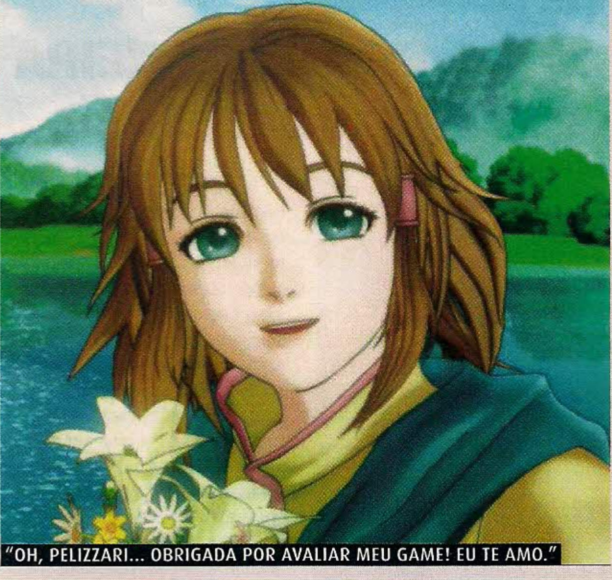
O design da Treasure é primoroso na série!



Destruí o Dr. Rôbotinik! Opa, isso aqui não é Sonic...

O EMBLEMA DE FOGO É MUITO QUENTE...

A MELHOR OPÇÃO PARA ESTE FIM DE ANO SEM TWILIGHT PRINCESS



"OH, PELIZZARI... OBRIGADA POR AVALIAR MEU GAME! EU TE AMO."

FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

NOTA: 9,0
GRÁFICOS: 7,5
SOM: 8,5
JOGABILIDADE: 9,0
DIVERSÃO: 9,5
REPLAY: 8,5

PRATA Nintendo World

PRODUÇÃO: INTELLIGENT SYSTEMS
DISTRIBUIÇÃO: NINTENDO
GÊNERO: RPG
NÚMERO DE JOGADORES: 1 OU 4

A dúvida sobre criar um *Fire Emblem* em terceira dimensão teve seu fim quando os games para o GBA obtiveram um sucesso inesperado até mesmo pela própria Nintendo. O bom é que o fim desse romance teve um final feliz, *Path of Radiance* chegou e com certeza é um título que merece estar na coleção.

Um RPG para crânios

As lutas de Path of Radiance não vão exigir nada de sua habilidade com o controle, mas vão exercitar seu cérebro. Por se tratar de um RPG tático, é muito comum passar horas montando estratégias sobre como vencer uma batalha da maneira mais apropriada. Antes de cada batalha, você deve posicionar suas unidades num extenso mapa quadriculado - onde em cada espaço cabe um personagem. Quando a disputa começar, cada comandante possui seu turno para mover sua tropa e dar os comandos para ela. É necessário refletir bem sobre cada ação, evitando que personagens mais fracos fiquem desprotegidos e conseguindo um bom posicionamento ofensivo. Como se tudo isso não fosse o suficiente, é importante conseguir visitar casas antes que elas sejam destruídas pelos inimigos para obter alguns benefícios.

Vários personagens - alguns precisam ser recrutados - estarão disponíveis: clérigos, magos, guerreiros, ladrões, cavaleiros etc... Houve também a inclusão de uma nova raça de semi-humanos que pode se transformar em tipos diferentes de animais e são muito fortes quando estiverem neste estado. Todos possuem suas vantagens e desvantagens, podendo mudar de classe com a utilização de um item especial ou simplesmente alcançando o nível 20.

As ações que cada unidade de sua tropa pode realizar também estão mais diversificadas. Agora é permitido até empurrar outros personagens. Outra grande novidade é a presença de "skills" que podem ser equipados em seu time para conseguir alguns upgrades e dão um toque a mais na customização das batalhas.

A guerra dos contrastes

O grande destaque da versão para GameCube, é a longa - em torno de 40 horas - e excelente história. Como a aventura ganhou uma boa quantidade de capítulos, sobrou tempo para desenvolver cada personagem de maneira única e detalhada. Algumas situações apresentadas no jogo acabam culminando em discussões bem fervorosas entre integrantes do próprio grupo ou entre as raças dos humanos e dos semi-humanos. É impressionante como cada um consegue possuir traços de personalidade fortes e fazer o jogador ter simpatia por alguns e ódio por outros.

A ambientação criada para narrar a trama mostra apenas algumas imagens de fundo e artworks dos personagens tendo conversas intermináveis. Isso faz com que *Fire Emblem* seja um game único, pois consegue atingir o meio termo entre um livro – em que você deve imaginar tudo – e um game comum – tudo está claramente exposto.

Outra novidade que abalou *Path of Radiance* são as estonteantes animações em cel-shading que raramente aparecem no game.

O que não consegue impressionar é o visual dentro do jogo: os modelos 3D dos personagens e cenários são simples demais e carecem do estilo e ricas movimentações que as versões portáteis trazem. Mas creio que essa seja a única desvantagem de Path of Radiance, pois o resto é praticamente impecável e consegue manter a série no topo da linha dos RPGs do gênero.

— RENATO PELIZZARI



Viu só? Mexeu com o meu cavalo, eu boto fogo na sua cabeça!



Precisamos construir uma ponte de lego para passa

ROBÔS, ESPINHOS... SÓ PODE SER MEGA MAN!

AS SOMBRAS TOMARAM CONTA DE ORRE

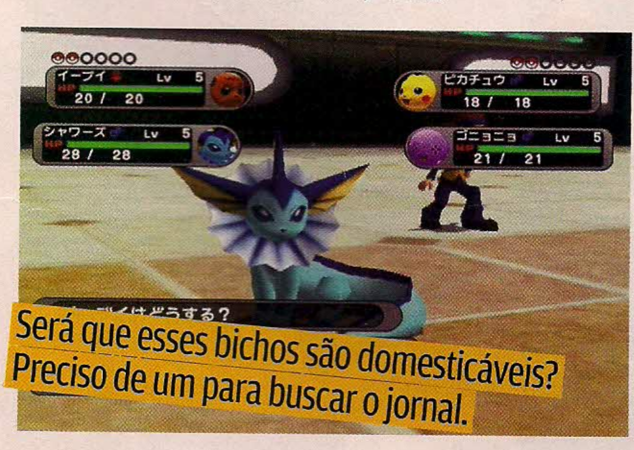
POKÉMON XD: GALE OF DARKNESS

NOTA: 8,0
GRÁFICOS: 7,0
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 7,0
REPLAY: 8,0

PRATA Nintendo World

PRODUÇÃO: GENIUS SONORITY
DISTRIBUIÇÃO: NINTENDO
GÊNERO: AVENTURA
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Mais de um ano após o lançamento de *Pokémon Colosseum*, os monstrinhos de bolso retornam ao GameCube em uma aventura imerdível. Para começar, o modo multiplayer está muito mais simplificado. É possível configurar todas as opções da luta em uma única tela, inclusive os cenários das batalhas! Infelizmente, não há mais os modos Colosseum Battle e Mt. Battle vs. 100, ou pelo menos não como nós o conhecíamos. Agora eles são acessados através do modo RPG e é possível utilizar apenas monstrinhos que tenham sido transferidos para o GameCube. Visualmente, *Poké XD* está bem mais bonito que o antecessor.
Várias animações de ataques foram refeitas e os novos locais estão bem mais trabalhados e bonitos, com certeza foi um avanço muito bem vindo para a série.
As grandes novidades estão no modo RPG. A história se passa cinco anos depois dos acontecimentos de *Pokémon Colosseum*. O personagem desta vez é um garoto que mora num laboratório Pokémon. Sua mãe, Lily, é ajudante do Prof. Krane, um cientista que pesquisa arduamente a criação da Purity Chamber.A máquina serve para purificar os Shadow Pokémon, monstrinhos que foram possuídos por uma energia maligna. Embora não haja relatos de casos assim desde que a organização Cipher desapareceu, Prof. Krane suspeita que algo muito ruim está para acontecer em Orre.E por falar em Shadow Pokémon, eles estão cheios de inovações. Agora são mais de quinze ataques diferentes, que são super eficazes em todos os tipos, exceto em outros Shadow Pokémon. Há mais de 80 monstrinhos para purificar, e agora também é possível capturar pokémon selvagens nos Poké Spots.
Para tanto bicho, agora o jogo conta com oitos Boxes diferentes para armazená-los. A história está bem envolvente e divertida, com vários personagens novos e reencontros com figuras já conhecidas da região de Orre. O jogo está mais equilibrado e dispõe de monstrinhos diversificados desde o início para vencer as estratégias dos adversários. Há também os Battle Sim – para enfrentar lutas virtuais – e o Battle Bingo - uma espécie de mini-game com lutas para receber Poké Coupons e trocar por itens.
— JP NOGUEIRA



Será que esses bichos são domesticáveis? Preciso de um para buscar o jornal.

CYBER-ELFOS AJUDAM HERÓI NA BATALHA CONTRA OS REPLOIDS

MEGA MAN ZERO 4

NOTA: 8,0
GRÁFICOS: 7,5
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 8,5
DIVERSÃO: 8,0
REPLAY: 7,5

PRATA Nintendo World

PRODUÇÃO: CAPCOM
DISTRIBUIÇÃO: CAPCOM
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Tudo que nos faz gostar da série *Mega Man* está presente em **Zero 4:** gráficos 2D, regiões bem diferentes para explorar, inimigos criativos e aquela jogabilidade incrivelmente boa. A missão agora é salvar os humanos que vivem em Neo Arcadia e pôr um fim nos planos do Dr. Weil e nas suas criações robóticas. Porém, sua decisão mais importante é tomada ao escolher entre as dificuldades Easy e Normal. Existem muitas diferenças entre os dois modos de jogo, sendo que do jeito fácil o jogador terá nove vidas em cada fase, os cenários serão pouco perigosos, Zero terá todos os elfos a sua disposição e não morrerá ao cair nos abismos, além dos chefes serem mais fracos. Jogando no modo normal, todas essas situações se invertem e o jogo torna-se realmente desafiador. Zero ataca com a espada, com o canhão de braço e pode usar os punhos para "capturar" um inimigo e usá-lo como arma. A grande novidade são os Cyber-elfos, que podem evoluir e garantir vantagens ao herói. Eles são criaturas luminosas que pertencem a três grupos distintos: Nurse (cura), Animal (habilidades físicas) e Hack (armas e ataques). Os cenários sofrem influência do clima e criam adversidades ao jogador, além de abrir passagens secretas.
Em cada estágio, há um sub-chefe e um chefe final. O melhor de tudo é poder visitá-los sem ter que destruí-los novamente. NW
— RONNY MARINOTO




Meu próximo desafio é encontrar os aerolitos do Chapolim...

Que venha o Revolution!

Os maiores produtores de jogos do Japão falaram sobre o controller do console Nintendo da próxima geração.

Nas últimas duas edições da Nintendo World, foi um show de Revolution. Mostramos o controller, especulamos como seria jogar os diversos gêneros com o novo joystick e conseguimos respostas oficiais da Nintendo para esclarecer as dúvidas que estavam no ar. Dez gênios por trás de vários clássicos soltaram o verbo na revista japonesa *Nintendo Dream*. Veja só o que eles acharam da novidade.

Ken Sugimori

(diretor de arte da série *Pokémon* - Game Freak):
Sugimori ficou surpreso quando viu o controller pela primeira vez. Segundo ele, muitas pessoas se afastaram dos videogames devido ao aumento do número de botões nos joysticks. Porém, acredita que é necessário uma boa dose de coragem para reduzir tal número. "Você poderá fazer coisas com o Revolution que você nunca pôde fazer com outros consoles" afirma com risos, "Pessoalmente, eu acho que é o tipo de hardware que eu, além de fazer games, quero jogar".

Tooru Iwatani

(pai de Pac Man - Namco):
Iwatani crê que o controller do Revolution seja uma das soluções para resolver os problemas de interface nos jogos. "Assim como acontece com a caneta do DS, que fez nascer novos tipos de jogabilidade, existem grandes possibilidades escondidas no controller estilo controle remoto". Ele nos dá boas idéias para games, incluindo uma nova forma de se digitar um texto que atingirá as pessoas que estão acostumadas a colocar texto com os dedos em um celular. O controller traz o espírito criativo para os criadores de games, afirma Iwatani antes de terminar seus comentários, pedindo para a Nintendo continuar firme nesse projeto para deixar tanto jogadores como produtores com novos tipos de games no mercado.

Kouichi Suda

(presidente da Grass Hopper Interactive, produtora de *Killer 7*):
"Na verdade, eu ainda tenho que colocar minhas mãos no Revolution", admite Suda. Mas ele diz que espera poder jogá-lo em breve. Assim que ele viu o controller em seu anúncio oficial, sentiu que não havia saída a não ser produzir jogos para o novo sistema. "Eu já finalizei um projeto. Agora, tudo o que resta é começar a fazê-lo". A Grass Hopper tem tudo para ser uma das primeiras produtoras do Revolution.



Poderoso, elegante e cheio de inovações, esse é o futuro.

Hironobu Sakaguchi

(pai de *Final Fantasy* - Mistwalker):

"Quando eu o vi pela primeira vez, pensei 'Isto é ótimo' e 'Isto é a cara da Nintendo'. Ele faz você sentir como se estivesse tocando a tela da TV de verdade. Neste sentido, você pode dizer que ele é uma extensão do DS, mesmo sendo muito diferente dele". Apontar o controller permite uma nova variedade de ações, afirma. "Quando mostrado um conceito tão inovador assim, tanto os produtores como os jogadores ficam muito excitados com as novas possibilidades".

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

O controller do Revolution permite o uso de vários acessórios como a alavanca analógica.

Yasuhiro Wada

(pai de *Harvest Moon* - Marvelous Interactive):

Um dos primeiros a segurar o controller, ele o achou bem pequeno e com um belo design. Mas como um controller, atravessa as fronteiras do que é conhecido nos jogos. Assim que Wada colocou as mãos nele, teve uma idéia e achou que ela funcionaria. Isto é semelhante ao que sentimos no DS - a sensação de várias idéias surgindo, uma atrás da outra. "Como um criador, este é o melhor dos brinquedos" e coloca uma preocupação dizendo que "Um número de idéias básicas vieram à tona, mas colocá-las corretamente em um jogo e fazer as pessoas se divertirem é muito difícil".

HARVEST MOON

Takanobu Terada

(produtor de *Super Robot Wars* - Banpresto):

"Para ser honesto, eu esperava que o controller tivesse um formato mais diferente e único. Por isso, fiquei inicialmente desapontado. Entretanto, isso sumiu rapidamente. Eu acho que é um grande controller e que pode inspirar grandes idéias, mesmo fora do mundo dos games".

Hiroshi Tanibuchi

(produtor da série *Powerful Pro* - Konami):

Ele ficou entusiasmado quando viu o controller pela primeira vez e disse que "Na verdade – e isso é só entre nós – eu pude tê-lo em minhas mãos. Os personagens na tela se movem de acordo com os movimentos do controller – é uma sensação muito boa, embora você provavelmente não entenderá até colocar as mãos nele". Como produtor de uma das séries favoritas de beisebol do Japão, ele sugere coisas boas para uma possível versão para GameCube: "Se nós a fizermos, queremos fazer uma versão especial para o Revolution".

KIRBY

Masahiro Sakurai

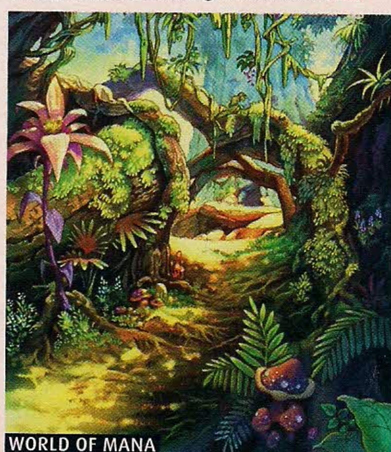
(trabalhou em *Kirby*, *Smash Brothers* e *Meteos* - Sora):

"Sou um simpatizante da vontade da Nintendo de reduzir as barreiras nos games. Por esta razão, eu acho que o número de botões nos joysticks deve ser reduzido para somente um. Formato de um longo controle remoto com somente um botão: isto tem impacto. O DS, com sua tela sensível ao toque, fez dos jogos algo mais fácil para se entender. Entretanto, com o direcional, botões e também um painel para os toques, os controles ficaram mais complicados. Eu acho que seria bom se a mesma coisa não acontecesse com o Revolution".

Kouichi Ishii

(produtor do projeto *World of Mana* - Square Enix):

"Eu acredito que os criadores de games adorarão produzir jogos (com o controller). Entretanto, você terá que mudar os métodos de design dos jogos desde seu início. Por exemplo, terá que olhar para trás para ver como você jogava quando era criança e saber que tipo de coisas poderá criar e desenvolver para o Revolution. Se você puder fazer isso, certamente poderá criar um modo totalmente novo de jogar, diferente dos games atuais". NW


WORLD OF MANA

Ao ataque, Battletoads!

RETRÔ

Battletoads (NES)

No começo dos anos noventa, os irmãos Chris e Tim Stamper, fundadores da Rare, resolveram criar uma nova aventura que, por sinal, tentava competir com as *Tartarugas Ninjas*. Então, conceberam uma história sem pé nem cabeça, envolvendo sapos fortões que lutavam contra ratos gigantes no espaço. Parece loucura, mas o sucesso foi imediato. Apesar da enorme semelhança com o game original para arcades, a história da versão para NES é única e inaugurou uma nova era no console de 8 bits. Para os padrões da época, o game era completamente original: os desenvolvedores conseguiram criar gráficos vibrantes e belos, com uma trilha sonora espetacular embalando movimentos de luta jamais vistos até então, com direito a inimigos afundados no chão e super chutes que os mandavam (literalmente) para o espaço. Com estágios que pedem reflexos rápidos e um desafio mais do que bacana, mais uma contenda contra a gatíssima Dark Queen tem início.





Battletoads literalmente "tirou leite de pedra". Os gráficos no NES são simplesmente impressionantes!

Battletoads & Double Dragon - The Ultimate Team (NES & SuperNES)

Provando que a sinergia entre personagens de franquias distintas pode dar bons frutos, a empresa investiu em uma nova história, envolvendo os irmãos Billy e Jimmy Lee, de *Double Dragon*; e os sapos de *Battletoads*. A Dark Queen novamente tenta dominar a galáxia, após sua derrota no mundo de Ragnarok. O maior problema agora é que Shadow faz parte do vil plano, forçando os irmãos lutadores a unir forças com os sapos. Infiltrando na gigantesca nave Colossus, os cinco partem em uma aventura épica para detonar os oponentes. O mais interessante é como os personagens, itens e inimigos interagem com perfeição, assim como a forma em que as peculiaridades de cada série foram utilizadas, dando um tom nostálgico ao título. Os controles simples auxiliam na tarefa de bater em tudo e todos. Alguns estágios diferenciados surpreendem pela inovação, permitindo passear por dutos utilizando uma espécie de motoca voadora.



A união de dois clássicos em um jogaço!

Quem diria! Nos dias de hoje, os famosos batráquios lutadores acabaram caindo no esquecimento. Para remediar esta enorme injustiça, vamos relembrar o quão divertido era jogar os games da série Battletoads, *que conquistou uma enorme legião de fãs com o carisma nada singelo dos heróis Rash, Zits e Pimple.* — Orlando Ortiz

Battletoads in Battlemaniacs (SuperNES)

A premissa deste game para Super NES é pra lá de estranha. Em uma fortaleza chamada Gyachung-la, nas montanhas tibetanas, a Psicone Corporation está testando sua nova invenção, chamada T.R.I.P.S. (Total Reality Integrated Player System - algo como Sistema de Realidade Total Integrada do Jogador).
A engenhoca permite que as pessoas entrem no mundo dos games (chamado de Gamescape, na trama) através de um complicado processo desenvolvido pelo professor T. Bird. Durante o primeiro teste do invento, os porcos do espaço invadem a sala e levam Michiko Tashoku, filha da presidente da corporação. Para variar, a Dark Queen arranjou mais um parceiro (Silas Volkmire) para unir forças contra o trio de lutadores que agora deve entrar no portal para impedir que as intenções da vilã se concretizem. Quanta originalidade...





BATTLEMANIACS
© 1993 RARE LTD.
LICENSED TO TRADEWEST 89
RARE COIN-IT, INC.
PRESS START TO PLAY.

Além dos estágios nas motocas, as fases verticais traziam ainda mais diversão (e variedade) para o Super NES.

RETRÔ

CURIOSIDADES QUE ATÉ SAPO DUVIDA...

Ainda que a onda de *Battletoads* não tenha sido tão "vendável" quanto as *Tartarugas Ninjas*, os heróis verdes ainda conseguiram obter um certo sucesso fora dos games, mais especificamente no mundo dos brinquedos e na TV. Para a infelicidade dos fãs, o único episódio do desenho animado serviu apenas para mostrar como os sapões se tornaram o que são hoje. Uma continuação? Um DVD? Nem pensar! Quem quiser assistir ao episódio, terá que conseguir a (raríssima) fita VHS. Já os bonecos dessa turma, além de espantosamente feios, não apresentam qualquer articulação. Não que sapos fortões sejam lindos, mas os heróis bem que mereciam uma melhor reprodução em plástico. Os leitores de quadrinhos também não foram esquecidos, pois a *Nintendo Power* colocou em suas páginas de junho de 1991 uma história que mostrava mais um embate contra a Dark Queen. Quem diria! (NW)





BATTLETOADS

No desenho, os sapos estão ainda mais fortes... sem tomar anabolizantes!

Rash, Zits e Pimple até parecem nomes radicais, porém, na verdade, são mais do que ridículos. Confira a seguir a tradução deles:
Rash - erupção cutânea, irritação.
Zits - espinha, acne.
Pimple - pústula, inflamação.
Cada nome, hein?
Um pior que o outro!

É Nintendo para todo lado!

Incrivelmente, todo mundo que conversa com a nossa equipe tem alguma coisa da Nintendo em suas vidas. Além dos consoles, revistas, cartuchos e games em geral, todos guardam com muito carinho algum item que os deixaram felizes em alguma ocasião. Pode ser um boneco, um acessório difícil de se encontrar, um pôster daquele jogaço que tanto gostamos ou até mesmo uma latinha de balas que deixamos como recordação de bons momentos em uma viagem. Você tem uma história para nos contar? Está esperando o quê? Esta é a sua chance de aparecer na Nintendo World, mostrando a sua loucura!

Mentinhas refrescantes: é esse o vício de Henrique Martin, nosso colega de trabalho. Entre as dezenas de latinhas de balas que ele coleciona, ele trouxe uma em especial, tematizada como um controller de Nintendinho. Todos na redação ficaram loucos querendo uma... E acabamos com as balas do cara! Cada colecionador tem uma razão por sua escolha inusitada: "Eu nunca tive paciência para colecionar nada na vida. Já tentei colecionar selos, mas é muito chato. Pelo menos as latinhas viram lembranças de viagem. Já tenho mais de 30 latas!".

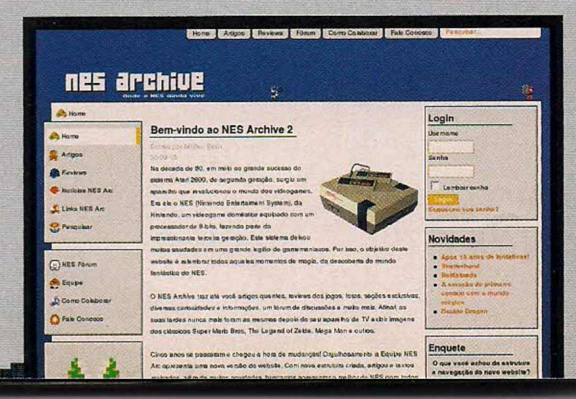
Seriam feitas de extrato de energia volátil? Não, são de menta refrescante mesmo.

ENTRE EM CONTATO!

Queremos conhecer suas loucuras! Envie e-mail para:
redacao@nintendoworld.com.br
Ao enviar sua foto, não se esqueça do nome completo, idade e a cidade onde você mora.

Os figuras João Henrique e Adriano Silva colecionam juntos - são irmãos! O difícil deve ser separar tudo caso os dois se desentendam... Mas jogando nos consoles da Nintendo, isso é difícil de acontecer: a competição é sempre divertida! Além de fãs, os dois curtem detonar diversos jogos e João ainda completa: "Eu, particularmente, não troco meu Super NES e Nintendo 64 por nada. Sou fissurado em jogos das séries *Zelda*, *Mario*, *Turok* (sem dúvida, um dos meus favoritos), *F-Zero* e *Resident Evil*". Para coletar tantos consoles, os irmãos Silva tiveram de penar: "Meu primeiro videogame foi um Nintendinho, que logo substituiu por um Super NES. Antigamente, eu tinha de vender meu console antigo para comprar um novo e por esse motivo tive que comprá-los todos novamente". Valeu a pena, não concordam?

Muitos fãs, colecionadores e entusiastas acabam perdidos no hobby, sem saber onde conversar, trocar idéias, informações ou até itens para suas coleções. Para isso, existe um site (www.nes.com.br) com um fórum mais do que animado, freqüentado por colecionadores de todo o país, inclusive por membros aqui da redação. Além de bater papo com os colegas colecionadores, você poderá conferir artigos exclusivos, reviews de jogos antigos, um arquivo de notícias do site e muito mais. Mais um ponto para a Comunidade da Nintendo, que nunca fica parada. Nossos sinceros parabéns para o pessoal do site - que capricho, hein? NW





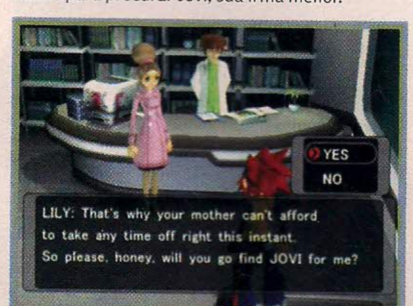
POKÉMON XD: GALE OF DARKNESS

As sombras invadiram Orre

Com tudo que você já leu sobre o Pokémon XD, deve estar curioso para saber quais são os novos desafios dessa aventura, certo? Novos lugares, personagens inéditos e uma ameaça conhecida como XD-001 são a receita ideal para que um treinador se divirta por horas em frente ao GameCube. Para ajudá-lo nesta jornada, preparamos uma estratégia completa para você desbravar esta aventura. Prepare-se, pois Orre precisa de sua ajuda. Chegou a hora de desvendar todo o mistério por trás do Shadow Lugia!

Confusão no Laboratório

A aventura já começa com o Shadow Lugia seqüestrando o luxuoso SS Libra em um vídeo rápido. Em seguida, surge uma batalha entre um Salamence e um Metagross níveis 50. Mas não se anime! Tudo não passa de um Battle Sim, um simulador de batalhas. Embora o personagem utilize monstros fortes, tudo o que ele tem fora do simulador é um pequeno Eevee. Vá para a sala à esquerda e encontre Lily e o Prof. Krane. Em seguida, desça até o seu quarto para pegar o P*DA, Pokémon Digital Assistant. Fale com o Adon embaixo da mesa e siga para a Kaminko's House para procurar Jovi, sua irmã menor.



Ao chegar à residência sombria, o assistente Chobin batalhará com você. Sua irmã aparecerá e o levará para conhecer o Dr. Kaminko e o velho Makan. Ele é o dono de uma loja de peças e pede para que você avise o Prof. Krane que a encomenda já chegou. Após receber um e-mail do Professor, volte para o Pokémon HQ Lab. Vá para a sala à esquerda da recepção para receber a Snag Machine e o Aura Reader.

Antes de testar o novo equipamento, Krane é seqüestrado por uns capangas uniformizados. É possível conseguir um Shadow Teddyursa na batalha contra os seqüestradores. Lily pede para pegar a encomenda na loja de peças de Gateon Port. Após o encontro com figuras da cidade, como o abastado Mr. Verich e o brutamontes Zook, vá para a esquerda até encontrar a loja. Dentro do lugar, conversar com o homem perto da parede para conseguir o item para evoluir o Eevee. Ande pela cidade para batalhar e capturar um Shadow Poochyena e um Shadow Ledyba.

Meu pokémon é um legítimo cachorro-gato-coelho...

Em seguida, vá até as pontes móveis para encontrar Perr. Ele o convidará até a loja e entregará a encomenda. Ao retornar ao Pokémon HQ Lab, Lily pede para que vá até Agate Village.



Corações Purificados

Assim que chegar, vá para a casa no topo para falar com a Beluh. Eagun surgirá e irá para a Relic Stone, perto do Pokémon Center da vila. No caminho, batalhe com todos para purificar os monstros já encontrados. Antes de entrar na área da Relic Stone, um velhinho Cron entregará a Cologne Case após a batalha. Ela permite usar os itens Scent como alternativa para purificar pokémon. Eagun também batalhará contigo, usando seu velho amigo Pikachu.



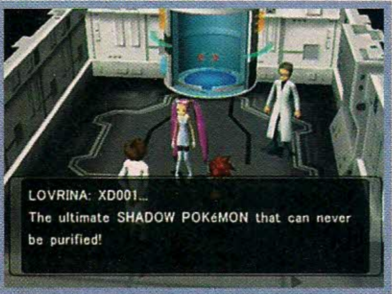
Depois de todas as lutas, o ancião pedirá para que você encontre com Vander na Mountain Battle sobre Shadow Pokémon. Antes de sair, na caverna na parte oeste da vila existe uma Teacher Ladyana que ensina os ataques Mimic, Thunder Wave ou Seismic Toss, apenas uma única vez.

Lições Pokémon

Logo na entrada da Mt. Battle, você encontrará Eldes, um dos guarda-costas do Mr. Verich. Na recepção do lugar também estão o Move Deleter e o Move Teacher, que ensina novas técnicas em troca de Poké Coupons. A recepcionista diz que Vander está ensinando jovens treinadores no momento. Batalhe com os alunos até encontrá-lo, e ele contará sobre o Cipher Lab no deserto. Além disso, você recebe um e-mail do Aidan falando sobre a venda de Poké Balls em Agate Village.



Ao chegar no Cipher Lab, você será abordado pelos atrapalhados Hexagon Brothers. Aproveite para fortalecer o time enfrentando-os várias vezes, além de resgatar os Shadow Pokémon que eles estão utilizando. Entre na porta à direita e desça pelo elevador. Em seguida, vá para a direita e desça novamente, avançando pelo complexo. O lugar é repleto de batalhas, então se prepare. Logo, você encontrará a Cipher Admin Lovrina tentando convencer o Prof. Krane a melhorar o chamado XD 001. Avance pelo lugar até encontrar a sala em que você luta com um cientista que tem um Shadow Shroomish. Pegue o ID Card após a luta, continue pelo lado direito do laboratório até sair no meio do primeiro andar.



Vá para a parte oeste e use o ID Card. Continue explorando até encontrar o Prof. Krane. Com ele te seguindo, é hora de sair desse lugar. No meio do caminho, você encontrará a Lovrina. Ela revelará o plano de tornar o XD 001 impurificável. Em seguida, batalhará com você, mas um time por volta do nível 20 não terá dificuldades. Após a luta, pegue a Data Rom que cair dela e saia do lugar.

Decifrando Códigos

De volta ao Pokémon HQ Lab, os cientistas terão terminado a Purity Chamber. Com a máquina funcionando, Prof. Krane pede para que você resgate mais Shadow Pokémon. Antes de sair, Lily pede para que você cheque com o Datan como está a análise da Data Rom no andar de cima. Na verdade, Datan estará do lado de fora do Pokémon HQ Lab, insatisfeito por não ter sucesso ao analisar a Data Rom. Dr Krane diz então para que você a leve para Nett e Secc, ambos da rede ONBS em Pyrite Town.



Logo que chegar em Pyrite Town, você verá a repórter Márcia sair correndo do lugar. Ao conversar com as pessoas, descobrirá que é devido a relatos de pokés selvagens em Orre. Trudly e Folly, os punks capangas de Miror B., reaparecem. Aproveite a Duel Square para fortalecer o time e purificar alguns monstrinhos. A sede da ONBS é na parte leste da cidade, próxima à ponte de madeira.

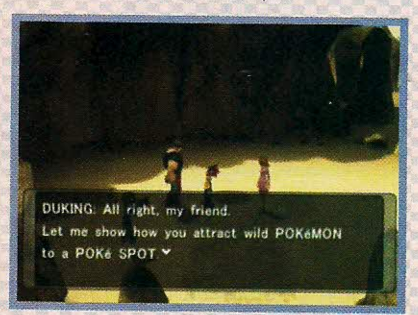




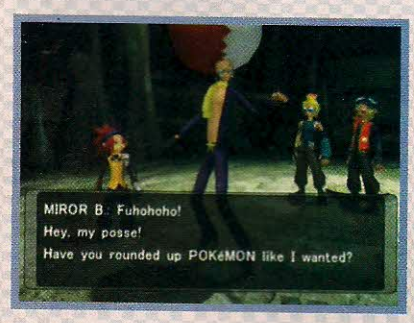
Secc estará no segundo andar e dirá para entregar a Data Rom para Nett, no último andar. Ainda no segundo andar, uma garotinha pedirá sua ajuda para encontrar a mãe dela, que está no terceiro andar.
Ao entregar a Data Rom para o Nett, ele dirá que levará tempo até decifrar o arquivo. Enquanto isso, ele pede para que você visite o Rock Pokémon Spot, onde Márcia foi fazer uma matéria sobre pokémon selvagens.

Aparecendo na TV

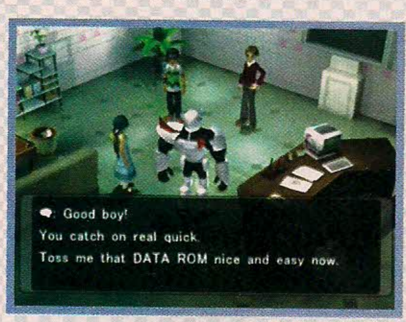
No Rock Pokémon Spot, você encontrará Pofty entrevistando Duking, o prefeito de Pyrite Town. Ele te entregará dez Poké Snacks para atrair monstrinhos selvagens e instala um Spot Monitor no seu P*DA. Ele também conta sobre outros Poké Spots e mostra onde fica o Oasis Poké Spot.



No Oasis, Duking diz que se você conseguir Trapinch, Surskit ou Wooper, ele trocará por outros pokémon com você. Por fim, ele revela a localização do Rock Poké Spot. Nesse lugar você encontrará Trudly e Folly, que estarão à espera do dançarino Miror B. Logo ele os surpreende e, ao encontrá-lo, te convida para o grupo. Dê uma surra nele e resgate o Shadow Voltorb. Na fuga, os bandidos deixam cair o Miror Radar, que você instala no P*DA para saber quando Miror B. estiver por perto.

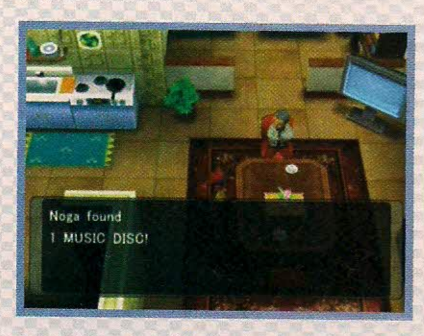


Nett enviará um e-mail pedindo para que você retorne à sede da ONBS, pois tem novidades.
Ao chegar no local, você descobrirá que ele está sob ataque da Cipher. Não deixe de capturar os Shadow Pokémon que aparecerem. Ao encontrar Secc, ele pede para você correr e ajudar o Nett. Na sala dele, um brutamontes da Cipher faz uma chantagem e pede a Data Rom em troca da Megg. Ao recuperar as informações, a Cipher também destrói as informações nos servidores da ONBS. Logo após a batalha, Nett contará que haverá um grande ataque a Phenac City. Vá correndo para lá.



Mistério em Phenac City

Ao chegar em Phenac, você é premiado com um CD Case e alguns Battle CDs para serem utilizados no Battle Sim. A mulher também o envia para Reagalm Tower. Trudly e Folly também estão lá, e uma volta pela torre revela que é possível participar do Battle Bingo e do Battle Sim. Mas não perca tempo e volte para Phenac City.
Vá para a casa do prefeito na parte noroeste da cidade. A secretária não deixará que você suba as escadas, e diz que quer escutar música. Siga para a casa à leste e pegue o Music Disc com o senhor. Retorne à casa do prefeito e entregue o disco para a secretária. Suba as escadas e encontre a carta no chão do quarto. Ao descobrir os planos da Cipher, vários agentes lutarão contra você pela cidade. Não esqueça de capturar todos os Shadow Pokémon com eles.



Ao sair da casa, você verá os Hexagon Brothers disfarçados de Justin, o líder do Pre-Emptive Gym de Phenac. Enfrente quatro deles na área da cidade e depois derrote os outros dois dentro da casa do prefeito. Dentro do Pre-Emp Gym você descobrirá que os cidadãos estão sendo mantidos reféns no subsolo do lugar. Para resgatá-los, é preciso a Elevator Key. Vá para o norte da cidade até encontrar o Phenac Stadium.
Dentro da arena do lugar você encontrará o Cipher Admin Snattle e a equipe de filmagem da Márcia. Dê uma surra nele e nos seus capangas em rede nacional para todos tomarem conhecimento de vez sobre o retorno da Cipher. Não esqueça de pegar a Elevator Key que cairá.



Use a chave para resgatar os cidadãos no Pre-Emp Gym. O prefeito agradecerá e Justin te avisará sobre o lugar suspeito no deserto. A garota que cuida do Day Care em Agate Vilage estava prisioneira em Phenac, e volta para casa.

Problemas no Deserto

No caminho para o deserto, sua Scooter não consegue atravessar a areia e você é obrigado a voltar. Nett envia um e-mail sobre o sumiço de um pokémon no SS Libra, pois o dono está em Pyrite Town. O senhor pede para recuperar o monstrinho, e sua filha mostra a foto do novo pokémon Bonsly. Bitt comenta que Perr em Gateon Port pode melhorar sua Scooter para atravessar o deserto.
Em Gateon, Perr diz que seu avô Makan está na casa do Dr. Kaminko. Ao chegar lá, Chobin o confundirá com um ladrão e batalhará contigo. Na seqüência, o Doutor prepara uma surpresa para te enfrentar, e invoca o Robo Groudon, controlado por Chobin. Contra o Gyarados, um bom ataque Electric fará o serviço. Depois da luta, eles desistem de terminar o Robo Kyogre. Entre na casa e vá para o lado esquerdo e desça as escadas para encontrar Makan. Ele segue para Gateon Port contigo, levando as partes do Robo Kyogre, e lá melhora a sua Scooter.



Siga para o deserto. O SS Libra seqüestrado no começo do jogo estará lá, jogado na areia. Entre pelo buraco no casco e resolva os puzzles com as caixas para subir até o convés. Lá em cima, você encontrará o Cipher Admin Gorigan, mas vai





embora e deixa os capangas para batalhar contigo. Depois de derrotá-los, um homem que agora mora no SS Libra te revelará que à noite escuta barulhos nas partes inferiores do navio.

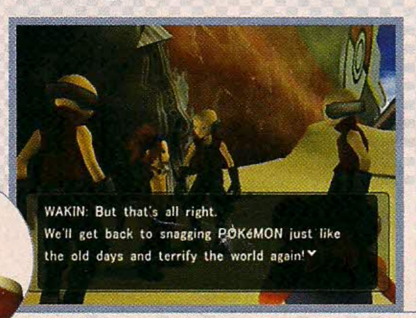


Desça pela escada e resolva mais puzzles de empurrar caixas até chegar a sala onde o Bonsly está. Para chegar perto, você precisa caminhar suavemente. Mas um e-mail chega no seu P*DA e o assusta. Aproveite para pegar o item Leftovers no chão antes de voltar. Quando estiver saindo do SS Libra, um grupo do Team Snagem aparecerá e roubará sua Snag Machine. Ao recobrar a consciência, não perca tempo e vá para o Eclo Canyon.

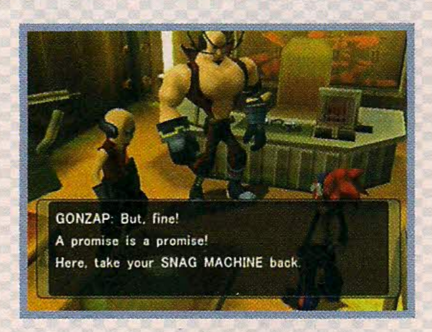


Em busca dos ladrões

Ao chegar no Eclo Canyon, Zook se revela um capanga da Cipher e bloqueará a sua entrada na área. Secc enviará um e-mail, pedindo que volte a Pyrite Town. No prédio da ONBS, ele pede para que você vá até Outskirt Stand encontrar um homem chamado Hordel. Lá, esse cientista contará que fugiu da Cipher Key Lair e entregará um Togepi para você purificar. Nesse momento, Secc envia um e-mail, revelando o local do esconderijo do Team Snagem.



Em busca da sua Snag Machine, vá para o Snagem Hideout. Aproveite as batalhas para evoluir seu time, e sempre utilize a Healing Machine do primeiro andar para não passar por sufocos.
A sala do líder Gonzap fica no terceiro andar, na parte sudeste do prédio. Como a Snag Machine não cabe no braço dele, ele o convida para o Team Snagem. Durante a batalha, cuidado com os Hyper Beams. Ao vencer, Gonzap devolve o equipamento porque sabe que você também quer derrotar a Cipher. Ele também entregará a Gonzap Key para abrir uma caixa na parte sudoeste do prédio.



A Fábrica de Shadow Pokémon

Derrote o Zook novamente para abrir caminho até a Cipher Key Lair. Dois brutamontes virão para barrá-lo, mas o pessoal do Team Snagem dará um jeito neles. Entre na pirâmide munido de uma boa quantidade de Hyper Potions, Revives e Full Heals. Há alguns itens pelo lugar, mas vá para a direita até a escada, capturando os Shadows Pokémon nas batalhas. No segundo andar, suba pela escada do meio. Há alguns puzzles com caixas novamente, mas bem simples.



No terceiro andar, coloque uma caixa sobre o desenho da Lua para abrir a porta correspondente, e outra sobre o desenho do Sol para abrir a porta ao Sul. No quarto andar terá outra série de batalhas contra Shadow Pokémon. Não esqueça de pegar a System Lever sobre a mesa após a luta contra o Snidel.
Ao chegar no topo da Key Lair, vença o cientista e use a System Lever e escolha "RAISE" para sobrecarregar o gerador. Vença o capanga que aparecerá e entre na sala para enfrentar o Cipher Admin Gorigan. O ideal é ter o time por volta do nível 35. Após a luta, Mr. Greevil aparece no monitor e revela que o XD 001 já está quase pronto, e conta sobre a Citadark Isle.



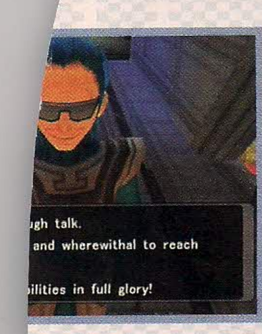
Destruindo a Cipher

Para ir até a ilha, vá para Gateon Port e fale com Makan e Perr. Krane enviará um e-mail, pedindo para você ir até o Pokémon HQ Lab. Lá ele te entregará a preciosa Master Ball, com 100% de chance de sucesso na captura. Volte a Gateon Port e use o Robo Kyogre para ir até a Citadark Isle. Prepare um bom estoque de Ultra Balls, porque há muitos Shadow Pokémon para se capturar lá. Se o seu time estiver entre os níveis 40 e 45, as batalhas serão menos complicadas.



O primeiro andar é bem simples e, antes de subir o elevador, a Cipher Admin Lovrina aparecerá para lutar novamente. Seu time é composto por Gardevoir, Gorebyss, Shadow Farfetch'd e Shadow Altaria. O segundo andar inteiro é uma grande máquina de gerar ondas, que mantém os barcos afastados da ilha. É possível capturar Shadow Kangaskhan e Shadow Banette aqui. Com um cenário vulcânico, o terceiro andar possui alguns puzzles de se empurrar caixas para bloquear o fluxo da lava. Faça-os corretamente e atravesse até a porta no canto direito. Antes, uma batalha para capturar mais Shadow Pokémon.



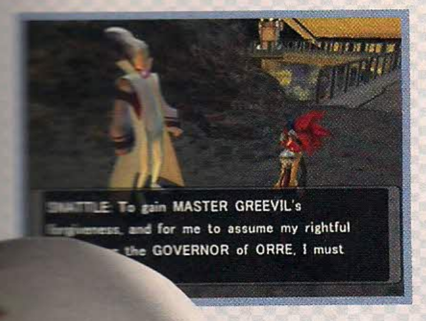


Mr. Greevil impedirá a sua barreira. Volte e siga para ...da. Cipher Admin Gorigan ...nto prepare-se para mais ...eu time é Ursaring, Slowking, Aggron, Walrein, Shadow Poliwrath e Shadow Mr. Mime. Fique atento à estratégia de Earthquake e Protect. Com o caminho liberado, é só descer pelo elevador.



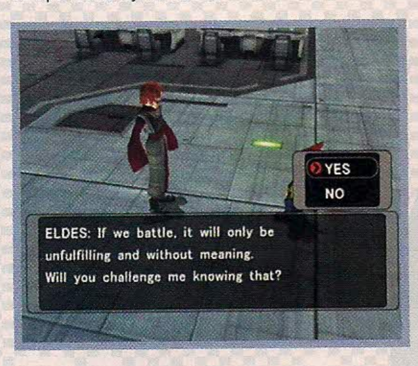
Batalha contra XD-001

Assim que você sair do elevador, o Cipher Admin Snattle surgirá para desafiá-lo. Seu time é composto por Metang, Quagsire, Scizor, Shadow Solrock e Shadow Starmie. Ter uma boa variedade de ataques especiais no time ajuda neste combate.



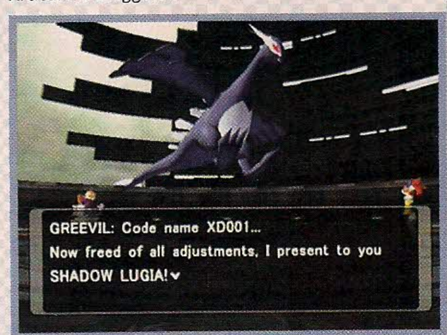
Na seqüência, o Cipher Admin Ardos (o guarda costas de azul) impedirá a sua entrada na área onde está Mr. Greevil. Seu time é Alakazam, Shadow Swellow, Shadow Electabuzz, Kingdra, Heracross e Shadow Snorlax. É uma luta difícil, já que ele tem pokés rápidos e fortes.

Siga pelo corredor e derrote os capangas para entrar na torre por um elevador alternativo. Assim que você chegar ao salão, Cipher Admin Eldes, o guarda costas de vermelho, explicará que não quer lutar contigo, mas que é o dever dele. Os pokémon do seu time são Ninjask, Flygon, Shadow Manectric, Shadow Marowak, Shadow Salamence e Shadow Lapras. Ter fortes ataques do tipo Ice vai ajudar bastante nessa luta.



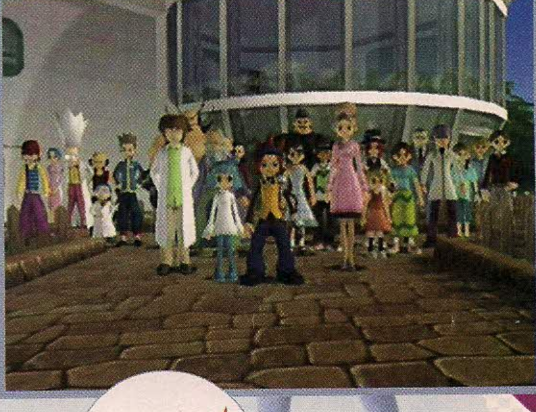
Se quiser, existem alguns cientistas no salão para batalhar. Quando estiver pronto, cure seu time na Healing Machine e salve o jogo. Vá para o elevador da esquerda e prepare-se para enfrentar o sinistro Mr. Greevil.

Assim que você chegar na arena, ele chamará o XD 001, Shadow Lugia, para acabar contigo. Se não quiser muitas dores de cabeça, arremesse logo a Master Ball no monstrão. Ao ver que o Shadow Pokémon mais forte da Cipher foi derrotado, Mr. Greevil vem com tudo para te derrotar. Ele possui um time composto apenas por Shadow Pokémon, então tome muito cuidado. Seus oponentes serão Moltres, Rhydon, Zapdos, Tauros, Articuno e Exeggutor.





Logo após a luta, já vem a seqüência final. Claro, não vamos contar para não estragar a surpresa. E ainda há muitas coisas a serem feitas no jogo, mas que você conferirá nas próximas edições da sua Nintendo World, na seção Planeta Pokémon. NW





GameCube

Battalion Wars

Missão bônus 1

Para conseguir abilitar essa missão bônus, tenha certeza de que você conseguiu um total de 85% na primeira campanha.



Missão bônus 2

Para conseguir abilitar essa missão bônus, tenha certeza de que você conseguiu um total de 85% na segunda campanha.

Missão bônus 3

Para conseguir abilitar essa missão bônus, tenha certeza de que você conseguiu um total de 85% na terceira campanha.



Missão bônus 4

Para conseguir abilitar essa missão bônus, tenha certeza de que você conseguiu um total de 90% na quarta campanha.

Ultimate Spider-Man

Consiga tudo do game

Em qualquer momento do jogo, pause e vá para as opções de configuração do controle para realizar as seqüências. Um som confirmará que a dica deu certo.



Todos os personagens: faça a seqüência →, ↓, →, ↓, ←, ↑, ←, →.
Todas as capas dos quadrinhos: faça a seqüência ←, ←, →, ←, ↑, ←, ←, ↓.
Todas as artes: faça a seqüência



↓, ↓, ↓, ↑, ↓, ↑, ←, ←.
Todas as landmarks: faça a seqüência ↑, →, ↓, ←, ↓, ↑, →, ←.

Aumente a dificuldade dos City Events

Para que você consiga aumentar o nível de dificuldade dos City Events, faça o seguinte: para ter acesso a dificuldade medium é necessário completar 10 City Events e completar a fase "Inexpugnable" do capítulo 6 e, para a dificuldade hard, é preciso completar 20 City Events e concluir a fase "Class Trip"do capítulo 8.

Dificuldade mais alta no Combat Tour

Para alcançar um nível de dificuldade mais alta no Combat Tour ou conseguir mais health, faça o seguinte:
Vida bônus e dificuldade média no Combat Tour: complete 8 Combat Tours na dificuldade fácil depois do capítulo 4, chamado de Hell of a Mess.
Vida bônus e dificuldade hard no Combat Tour: complete 12 Combat Tours na dificuldade média.
Dificuldade insana no Combat Tour: complete todos os Combat Tours na dificuldade difícil.

Personagens jogáveis

Algumas tarefas devem ser realizadas para se conseguir os seguintes personagens:
Arachnoman: complete 90 City Events, 48 Combat Tours e colete 90 Tokens.
Parker Hoodie: complete 75 City Events, 32 Combat Tours e colete 75 Tokens.
Peter Parker: complete 50 City Events, colete 50 Tokens e vença quatro corridas contra o Johnny Storm.
Spidey Wrestling: complete 30 City Events e colete 30 Tolkens.
Symbiote Spider-Man (roupa preta): complete 100 City Events, pegue todas as Tokens e termine todos os Combat Tours.
Corridas do Venom: termine todas as missões do modo Story.
Trocar de heróis no menu de opções: termine todas as missões do modo Story.

Tony Hawk's American Wasteland

Todos os filmes

Para habilitar os filmes, você deve fazer o seguinte:
Bails N' Burns 1 of 2: termine o Classic Mode.



Bails N' Burns 2 of 2: complete 100% do modo Story.
Dev-Team Skates: complete 100% do modo Story.
American Wasteland: complete o Story Mode.

Destravar personagens

Para habilitar os personagens do game você deve fazer o seguinte:
Story Mode nível Easy: termine o jogo na dificuldade easy para habilitar Robot Tony e Mindy.
Story Mode nível Normal: termine o jogo na dificuldade normal para habilitar Little John, Iggy e Jason Ellis.
Story Mode nível Hard/Sick: termine o jogo na dificuldade hard/sick para habilitar Jimbo, Murphy e Mega.
Classic Mode nível Normal: termine o jogo na dificuldade normal para habilitar Billie Joe e Boone.
Classic Mode nível Hard/Sick: termine o jogo na dificuldade hard/sick para habilitar Matt Huffman e Dave.
Complete o Classic Mode com 100%: termine o Classic Mode com 100% para habilitar Master Zen, Hardhat Guy, Downtown Guy e Graffiti Guy.
Complete o Story Mode com 100%: termine o Story Mode com 100% para habilitar Baller, Welder, Camera Guy e Chloe.



Complete todas as missões Skate Ranch: complete todas as tarefas do Skate Ranch para habilitar Barber, Carnival Guy, Downtown Guy e French Guy.
Complete todos os Gaps: consiga todo os Gaps para habilitar os personagens Oil Rig Guy, Policeman, Street Performer e Boone.

One Piece Grand Battle

Habilitar Crocodile
Para habilitar Crocodile, você deve antes conseguir todos os outros 15 personagens. Feito isso, jogue o modo Story da Ms. Sunday em qualquer nível de dificuldade e quando os créditos finais aparecerem, pressione e segure o botão **L** e faça a seqüência **↓, A, ←, ↓, Y, A, X, B, ↑, X, R, ←, Y, →, B** e **R**. Desse modo, quando começar o game novamente, Crocodile poderá ser escolhido.



Quarta roupa:
Para conseguir a quarta roupa dos personagens, você deve, na tela inicial, segurar o botão **R** e fazer as seguintes seqüências. Um som indicará que você fez tudo certo.



Quarta roupa de Chopper: faça a seqüência **←, A, →, X, Y, ←, →** e **B**.
Quarta roupa de Luffy: faça a seqüência **↑, X, ↑, X, B, A, A** e **↑**.
Quarta roupa de Nami: faça a seqüência **←, X, ←, X, Y, Y, B** e **↓**.
Quarta roupa de Sanji: faça a seqüência **↑, X, ↓, X, Y, B, Y** e **X**.



Quarta roupa de Usopp: faça a seqüência **→, X, →, X, A, Y, B** e **X**.
Quarta roupa de Zolo: faça a seqüência **↓, X, ↓, X, B, A, A** e **Y**.

Habilitar Aokiji
Termine as Event Battles com Luffy, Zoro, Nami, Usopp, Sanji, Chopper, Robin, Buggy, Kuro, Krieg, Arlong, Smoker, Bon Clay, Crocodile, e Foxy. Depois jogue novamente o Event Battle com Luffy e vença Aokiji com um golpe especial nível 2.

X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse

Filmes e Quadrinhos
Na tela do menu de review faça a sequência:
Todos os quadrinhos: →, ←, ←, →, ↑, ↑, →, Start.
Todos os filmes do jogo: ←, →, →, ←, ↓, ↓, ←, Start.



DS

Jump Superstars

Komas destraváveis:
Os komas são conseguidos ao se perder as missões do modo J-Adventure. O modo mais fácil de conseguir esses Komas é falhar repetidamente no modo "Battle x Times". Seja atingido primeiro e perca no J-Adventure. Veja como fazer para conseguí-los:
7 Bobobo battle koma: lute 350 vezes.
7 Don Pachi battle koma: lute 450 vezes.





7 Ichigo battle koma: pegue um total de 540 komas.
7 Luffy battle koma: lute 300 vezes.
7 Naruto battle koma: lute 400 vezes.
7 Sasuke battle koma: lute 500 vezes.
7 Vegetto battle koma: pegue um total de 655 komas.
Ichigo help koma: pegue um total de 450 komas.
Tinta de cor diferente
Durante a introdução do jogo, pressione **L** ou **R** para trocar a tinta que você usa para desenhar na tela sensível ao toque. A cor inicial é o branco, sendo que as outras são preto, rosa, azul, ciano, verde, amarelo, laranja, vermelho e cinza.

Trauma Center: Under the Knife

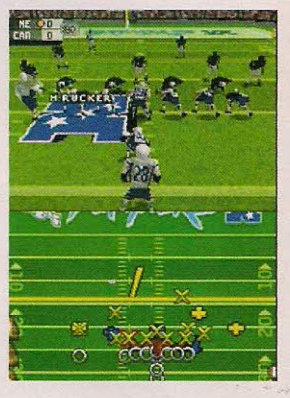
Missões extras
Se você quer um desafio maior, acessando as missões extras, você deve completar o game e selecionar a opção que aparecerá abaixo do Challenge Mode.
Missão X1 - Kyriaki: termine o jogo uma vez.
Missão X2 - Defteria: vença a missão X1.



Missão X3 - Triti: vença a missão X2.
Missão X4 - Tetarti: vença a missão X3.
Missão X5 - Pempti: vença a missão X4.
Missão X6 - Parakevi: vença a missão X5.
Missão X7 - Savato: vença a missão X6.

Madden '06

Consiga mais Madden Cards bônus:
Tenha o game *Madden NFL 2005* ou *Madden '06* do Game Boy Advance inseridos no slot do DS e ligue o *Madden '06* do portátil.



Vá para a opção Madden Cards e o jogo identificará que você tem o game plugado. Daí é só comprar os cards extras que serão oferecidos para você.

World Championship Poker

Evite repetir rodadas:
Depois de completar uma rodada em um torneio "Hold 'Em", não faça um "all in" nas rodadas finais. Ficando com aproximadamente $500 ou mais, quando perguntarem se você quer jogar novamente com as cartas em sua mão, diga "Não". Ao fazer isso, você pode recomeçar o torneio do round no qual você estava, sem ter que completar os rounds anteriores novamente.

Entre no Nebula
Vá para a mesa de torneio mais próxima ao cassino Wild Corral. Use o mapa para encontrar o canto nordeste da sala e olhe para o chão. Você encontrará um poker chip vermelho que lhe permitirá entrar no Nebula.
OBS: Pode ser necessário fazer alguns torneios Wild Corral.

Dinheiro fácil:
Vá para a sala Air Hockey, olhe para a máquina de refrigerantes e depois ande para trás. Pressione **A** + **B** + **R** simultaneamente. Se você fizer tudo certo, poderá receber $200.

GBA

Duel Masters: Kaijudo Showdown

Habilitar Duel Room:
Complete o jogo pelo menos uma vez.

Galeria de imagens
Complete o jogo pelo menos uma vez.

Habilitar o Deck "Preconstructed L3 Nature":
Para conseguir esse poderoso deck, quando for começar um novo jogo, entre com o nome FOREST.

Yu-Gi-Oh! 7 Trials To Glory: World Championship Tournament 2005

Tela de título alternativa
Termine o jogo com sucesso para alterar a tela azul da abertura para a cor roxa. Pressione **↑**, **↑**, **↓**, **↓**, **←**, **→**, **←**, **→**, **B**, **A** para que a tela principal volte a ficar na cor azul padrão. Se você repetir este código, a cor roxa voltará.

Assista aos créditos finais
Termine o jogo com sucesso para poder conferir os créditos finais. Para vê-los novamente, pressione **↑**, **↑**, **↓**, **↓**, **←**, **→**, **←**, **→**, **B**, **A**.
Participe do Torneio Weekend: Consiga 100 DP para habilitar o Torneio Weekend.
Participe do Torneio Limitations: Habilite o KC Cup para conseguir habilitar o Torneio Limitations.
Participe do Torneio Survivorship: Vença o campeonato e vá para o Mystic Land's Mystic Coliseum. Este torneio, diferente de outros, está disponível para jogar todos os dias da semana.
Ganhe o Championship Trophy: Vença os torneios anteriores para poder participar das competições regionais. Vença as regionais para poder participar das competições nacionais. Vença as etapas nacionais para receber este troféu.
Participe da KC Cup: Vença o torneio Weekend sete vezes ou até habilitar todos os personagens para poder participar da competição.

DP Fácil:
Enfrente a Duel Tea Gardner. Ela usará a carta Traps and Magic para ganhar mais pontos de vida e seu maior ataque causa 1.700 de dano. Além disso, enfrente alguém que você tenha certeza de que poderá vencer facilmente. Fique causando danos no seu adversário até que ele tenha entre 100 ou 200 pontos de vida. Quando isso ocorrer, invoque um monstro poderoso e acabe com ele ou ela. O total de pontos de dano que você fizer no seu oponente serão adicionados em DP para você. Além disso, cada monstro que você destruir nas batalhas lhe dará 20 DP adicionais.

Comece primeiro:
Se você desafiar alguém em um duelo, você deve jogar pedra, papel ou tesoura. Se você perder, fique pressionando **L** rapidamente para que você jogue primeiro.

Ataque somente monstros:
Vá para Grampa's Card Shop. Fale com o homem com o chapéu azul e branco e faça um duelo contra ele. Ele freqüentemente usa monstros em seus ataques.

Oponentes extras:
Depois de vencer o Championship Trophy e de assistir aos créditos finais, o jogo salvará automaticamente. Carregue o arquivo do jogo salvo para pode enfrentar Marik, Strings, Rare Hunter, Umbra and Lumis, Arkana e Odion.

Enfrente um cão ou um gato:
Fique na frente de qualquer cão ou gato no jogo e pressione **R**. Embora pareça que você não pode desafiá-lo, você pode.
Enfrente Yami Yugi:
Para poder enfrentar Yami Yugi, você deve ir para o templo antigo no sábado. Lá haverá três homens (um de vermelho, um de azul e um de branco). Enfrente todos os três e vá para a KC Tower. Yami Yugi estará na esquina parado ao lado da mesa. Você pode enfrentá-lo quantas vezes quiser. No entanto, se você sair da área e voltar, ele não estará mais lá, obrigando a repetir toda a operação para enfrentá-lo novamente.
Duelo diferente com Grandpa:
Crie um deck Exodia e entre na loja do Grandpa. Fale com ele para desafiá-lo em um duelo para ver quem consegue usar o Exodia primeiro.
Lute contra o Black Luster Solider: Quando você lutar contra Yugi, ele poderá invocar em um ritual o Black Luster Soldier sem usar nenhum outro monstro para isso. Ele tem pelo menos dois deles e pode ainda usá-los facilmente contra você na batalha.
Lute contra o Dark Magician:
Algumas vezes quando você estiver duelando contra Yugi Muto, ele irá invocar todos os Dark Magicians das cartas que estiverem na mão dele e invocar aqueles fora da batalha até que ele coloque cinco deles no campo de luta logo no início. É difícil, mas se você vencer, poderá ganhar 2.500 DP.
Truque Exodia: Se você baixar na mesa todas os pedaços de Exodia, mas tiver de largar um devido ao efeito de outra carta, a seqüência Exodia acaba funcionando e o jogo acaba em empate (assim como quando você tiver três pedaços e usa o Graceful Charity - uma vez você tem cinco pedaços em uma mão, mas terá apenas o efeito de quatro).
Preso na batalha: Se você estiver usando um deck que aumenta sua vida (como Solemn Wishes, Cure Mermaid etc, por exemplo) e seus pontos de vida estiverem acima de 8.000, você não pode usar mais nenhuma carta e você ficará preso na batalha permanentemente. A derrota não será registrada como normalmente é, além disso, quando lutar contra Grandpa com um Exodia Deck e ficar sem cartas, você ficará preso na batalha permanentemente.
Cartas com nomes ao contrário: Existem duas cartas no jogo que possuem nomes ao contrário: a Luster Dragon e a Luster Dragon nº 2. No jogo, a Luster Dragon na verdade é a Luster Dragon nº 2 e vice-versa. Isto pode ser comprovado no deck Starter Kaiba Evolution.
Veja dentro do armário:
Quando você estiver em casa de bobeira, vá para frente do seu armário e pressione **A**. Você poderá enxergar tudo o que há lá dentro.
Ganhe mais pontos: Depois de um certo número de batalhas ou depois de você fazer muitas batalhas, seu placar de batalhas irá subir para um número aproximado de 3.600 batalhas.
Cause mais danos: Se a carta Curse Of Darkness estiver no campo de batalha e seu oponente lançar uma carta mágica, você deve ativar a Imperial Order para seu adversário receber 1.000 de dano. No entanto, sua carta mágica não será desativada e ele poderá realizar o ataque contra você.
Mistura perigosa: A carta monstro Giant Orc é chamada pelo nome de "Giant Oak". Adicionalmente, quando você vir a carta monstro chamada Dark Magician, ela será descrita como o mágico mais poderoso em termos de ataque e defesa. Experimente misturar os dois para suas batalhas mais difíceis.
Oponente anunciado de forma errada: Quando você estiver preparado para entrar na competição KC e verificar como anda seu status, ele dirá alguma coisa como "Get ready for your duel with KC Tournament at the Wievle Underwood!" ou "Prepare-se para seu duelo no Torneio KC no Wievle Underwood", em português. Isso fará com que o torneio seja outro no momento em que você for duelar contra seu adversário. NW



Picto-Chat



Ele chegou sem aviso e dominou o coração de todos os jogadores. No clássico Nintendinho 8 bits apareceram Mario, Mega Man e nossa paixão por games.

Pablo: É, amigos. Vinte anos de Nintendinho. É a idade chegando! Alguém lembra da primeira vez que jogou?

Testa: Opa, claro. Foi *Duck Hunt*, lembram?

Orlando: Não tenho certeza do primeiro game que joguei no meu NES, mas as lembranças são fantásticas... Quando joguei *Super Mario Bros.* pela primeira vez (que por sinal veio com *Duck Hunt*), eu fiquei maravilhado!

Jô: *Super Mario Bros.* me chocou profundamente. A coisa mais avançada que eu tinha jogado até então eram os games da Konami no MSX...

Testa: É, eu lembro muito bem como foi difícil achar o caminho da fase 7-4 (eu já disse isso, né?)... Mas no fim deu tudo certo.

Jô: Quando cheguei na fase da água me deu até tremedeira. Era MUITO avançado para a época.

Orlando: Eu curtia diversos jogos que acabaram perdidos na memória do povo... *Duck Tales*, *Chip n' Dale*, *Excite Bike*... clássicos!

Jô: Ah, mas a série *Super Mario Bros.* é imbatível. Foram os melhores jogos da plataforma.

Pablo: Minhas lembranças remetem não só aos jogos, mas aos aspectos visuais do NES. Lembram do cartucho cinza? Ele vinha com um protetor de plástico para mantê-lo em pé... E as caixinhas dos jogos? Toscas, mas lindas!

Jô: Eu sempre gostei muito mais do Famicom. Era mais jeitoso e os cartuchos, mais elegantes...

Orlando: Eu lembro quando uma tia velha me perguntou se deveria "colocar a fita de lado nesse videocassete branco".

Jô: Pois é, parecia mesmo um videocassete. O Famicom dava de 10 a 0 em design.

Pablo: Eu fico triste em pensar que a maioria dos leitores da Nintendo World não havia nem nascido na época do NES... Eram tempos mais difíceis, claro. Mas jogar naquela época dava um prazer ainda maior do que hoje.

Testa: Bom, eu curto o NES até hoje – alguém quer me vender um?

Orlando: É verdade, Pablito! Eu ainda acho que naquela época os ilustradores caprichavam muito mais nas capas, pois eram muito mais atraentes que as de hoje. Você poderia comprar um game pela capa, sem mesmo tê-lo jogado, apenas baseado na qualidade das ilustrações e fotinhas... Obviamente, algumas vezes a técnica não funcionava e acabávamos com uma bela porcaria na coleção.

Jô: Aí eu discordo. Tem jogo que tinha cada capinha horrenda... *Mega Man* mesmo, era nojenta a capa dele!

Orlando: Pois é! Parecia mais um motoca-man.

Jô: Parecia um rosca, isso sim.

Testa: Galeria dos Horrores, as capas do *Mega Man* estão lá!

Pablo: Lembro como fiquei feliz quando consegui juntar dinheiro para comprar meu primeiro cartucho americano: *Teenage Mutant Ninja Turtles*. Acho que custou o equivalente a um presente de aniversário e um de Natal... E o jogo, no fim das contas, nem era tudo isso. Mas fiquei sorrindo mesmo assim.

Testa: Pois é, a dupla Mario e NES fez a nossa alegria e para sempre serão lembrados. Está aí um console para se colocar na redoma de vidro!

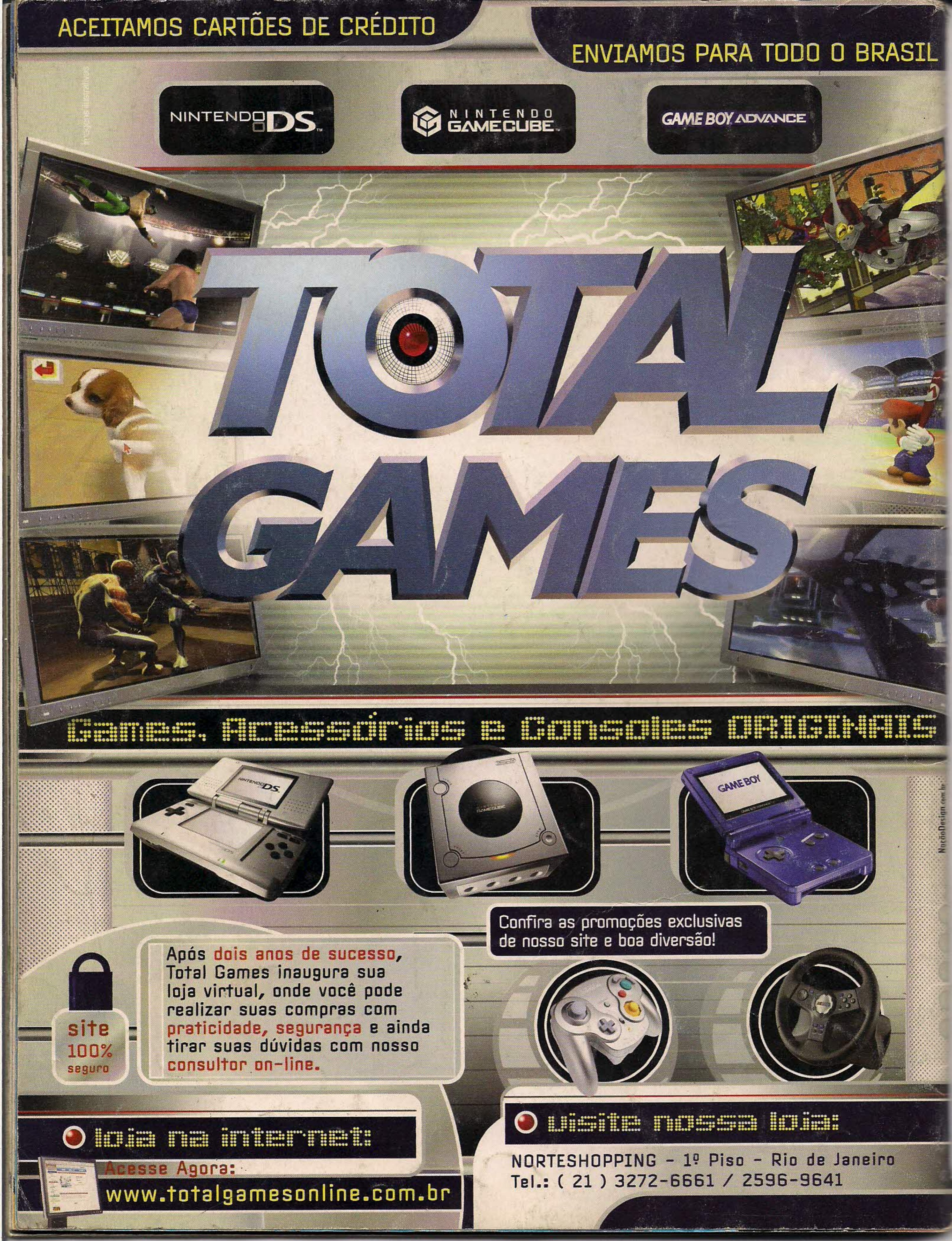
Jô: Saudades do NES... Vou jogar um pouco de Mario para lembrar dos bons tempos...

Pablo: Que Mario?

Jô: Fácil demais... NW


QUEM É VOCÊ?
DK
KING OF SWING
BALANCE
RODOPIE
DETONE
COMANDE O GAME COM OS BOTÕES SUPERIORES. BALANCE PELO AR E RODOPIE NOS APOIOS PARA GANHAR FORÇA E DESTRUIR SEUS OPONENTES. USE O SEU BALANÇO ÚNICO PARA SE TORNAR O REI EM DK: KING OF SWING. APENAS PARA GAME BOY ADVANCE.
GAME BOY ADVANCE SP
© 2005 Nintendo/Paon. TM, ® e o logo do Game Boy Advance são trademarks da Nintendo. © 2005 Nintendo.
brinquedos LAURA
AMERICANAS.com
Action Games
SOFTWARES & GAMES
submarino
www.submarino.com.br
fnac
Distribuidor autorizado Nintendo: TCBrasil - Tel. 11 3666.7288 - www.tcbrasil.com.br


é na
SS GAMES
Os melhores games e acessórios por um preço que cabe no seu bolso
GameBoy Advance SP
Grande variedade de cores
GAME BOY
GAME BOY ADVANCE SP
Faça seu financiamento sem sair de casa!
Faça seu cadastro por telefone e tenha acesso ao nosso super financiamento em até 12 vezes*
www.ssgames.com.br
Vd. Sta Ifigênia, n 70, a 50 m. do Metrô São Bento
tel.: (11) 3328 6801 / 3328 6802
3328 6803 / 3228 7679 / 3313 8449
Entregamos para todo o Brasil via Sedex



ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO
ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL
NINTENDO DS
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
TOTAL GAMES
Games, Acessórios e Consoles ORIGINAIS
Confira as promoções exclusivas de nosso site e boa diversão!
site 100% seguro
Após dois anos de sucesso, Total Games inaugura sua loja virtual, onde você pode realizar suas compras com praticidade, segurança e ainda tirar suas dúvidas com nosso consultor on-line.
loja na internet:
Acesse Agora:
www.totalgamesonline.com.br
visite nossa loja:
NORTESHOPPING - 1º Piso - Rio de Janeiro
Tel.: (21) 3272-6661 / 2596-9641